



Illustration by Naohika Morishta

機動戦士ガンダム

MS大図鑑

PART.11

(一年戦争外伝編)

GUNDAM WAR HISTORY

【ガンダム戦史】



電撃的な奇襲作戦、人類史上最悪の被虐をもたらしたコロニー落とし、そして、それらを可能ならしめた人型兵器MSの投入。宇宙世紀0079年1月3日に勃発した、「一年戦争」の初期、国力に劣るジオン公国軍は、これら全く新しい軍事ドクトリンによって破竹の快進撃を続け、遂には地球圏にまで侵攻した。だが同年11月のオーデッサ基地陥落とジャブロー攻略失敗を機に、形勢は一気に逆転。量産に成功した連邦軍MSの圧倒的物量によってその多くの部隊が宇宙への撤退を余儀なくされ、その命運はすでに尽き

1

新規ガンドам
打ち上げ阻止

北極基地襲撃

ジオン公国軍の統合整備計画によって産み出された水陸両用MSは、ペテラン・パイロットの操縦により北極ポートの戦いにおいて、経験の浅い連邦軍パイロットとMSを圧倒したが、肝心の作戦目的を果たすことはかなわなかった。

【第11章 『一年戦争外伝編』】

Illustration by Shoichirou Yamaura



たかに見えた。

そんななか迎えた12月9日、公国軍特殊部隊“サイクロフス隊”的水陸両用MS4機が、突如連邦軍の北極基地を強襲した。狙いは同基地から打ち上げ予定だった、連邦軍の二ユータイプ専用新型ガンダム。もはや数の劣勢を兵器と将兵の力量で補うしかない公国軍にとって、圧倒的性能を誇る同機の奪取もしくは破壊こそ、最後の希望だったのだ。精鋭である同隊は重い使命を胸に、鮮やかな奇襲攻撃で基地守備隊のジムを次々と撃破、打ち上げシャトルに迫る。

だが、あと一步というところで、ポイントマンのハイゴッグが被弾、爆発。その隙にシャトルは宇宙へと駆け上り、基地を壊滅せしめながらも作戦は失敗に終わった。

GUNDAM WAR HISTORY

【ガンダム戦史】



2

リボン市街での
MS戦

戦機の
コロニー内戦

北極基地から飛び去ったシヤトルは、中立コロニーであるサイド6へ進路をとった。作戦失敗の報を受けた公国軍は、すぐさま別働隊による追撃戦を開始。新型ガンダムが運び込まれたと思われる同サイドのリボン・コロニーを襲撃するも寄港していた連邦軍艦艇の艦載MSによって撃退されてしまう。これを受け、作戦司令官キーリング中佐は、潜入工作員の手でガンダムを破壊する「ルビコン作戦」を発動。北極から帰還したサイクロプス隊員と新型強襲用MS、ケンブファードの部品を、民間ルートで潜入させること

ジオン軍特殊部隊・サイクロプス隊が密かにサイド6に持ち込んだ強襲用MS・ケンブファーは、その破壊目的である新型ガンダムを血祭りに挙げた……と見えたのもつかの間、破壊したのは増加装甲だけで、逆に返り討ちにあってしまう。



に成功する。

リボー内部でケンブファーを組み上げたサイクロプス隊は、ガンダム破壊工作の陽動作戦でこれを起動。自論も通りおびき出されて来た連邦軍ホワイトベース級グレイファントム所属の“スカーレット隊”MSとコロニー内部で激戦を演じ、リボー市街に甚大な被害を及ぼす。

他の隊員たちはこの隙に新型ガンダムへ肉薄するが、破壊寸前にテストバイロットの手で立ち上がり、ケンブファー一撃破に向った。スカーレット隊を壊滅させたケンブファーも、チエーン・マインによる攻撃をガンダムのチョバム・アーマーに阻まれ、逆に機銃掃射を受けて沈黙。パイロットは死亡し、残るサイクロプス隊員も白兵戦に斃れた。

GUNDAM [ガンダム戦史] WAR HISTORY



3

ツエッペリン迎撃

この戦闘で犠牲となつた民間人は、死者246名、重傷者572名。リボー住人は心胆を寒からしめたが、一方新型ガンダムの所在を確認したキリング中佐は、さらなる攻撃を決意する。恐るべきことに、自らの乗艦であるチベ級重巡グラーーフツエッペリンに搭載した核ミサイルで、リボーもろともガンダムを焼き払う気だったのだ。

UC0079年12月25日、同艦は核ミサイルの有効射程寸前今まで接近。だが遂に連邦軍の哨戒網に捉えられ、サイド6近傍の民間航路すれすれで艦載MS同士が激烈な空

迫り来る核の恐怖

終戦間際、サイド6リボーコロニーに核攻撃を仕掛けようとしたジオン艦隊と、連邦軍艦隊の間に行われた戦闘は、両軍が最新鋭MSを投入した激しいものとなった。結果的に連邦軍が勝利を収め、多くの人命が犠牲となる大惨事を免れた。



間戦を展開する。結局この戦いは連邦軍に重配が上がり、グラーフツエッペリンは轟沈。核攻撃は水際で防がれたものの、事件は一大戦争スキヤンダルとして戦後に至るまで波紋を広げることとなつた。

付け加えるなら、皮肉なことにキリングの悲願自体は、同日午後に発生したMSテロで成就されている。

第1波攻撃で擱坐したうちの1機と思われるザクF2型が、突如リボー内部の林間地帯に出現。新型ガンダムと死闘を演じ、相打ちとなつて果てたのだ。ただし死亡したザクのパイロットは遺体からの身元特定が不可能であり、唯一の目撃者である民間人少年も頑なに証言を拒んだため、誰が何の目的で戦ったのかは解明されることはなかつた。

GUNDAM WAR HISTORY

【ガンダム戦史】



4

東南アジア最前線の戦い

密林での死闘

ジオン軍による地球降下作戦は、一時期その半分以上を支配下に治めるという状況にまで及んだ。拡大した戦線は、連邦軍のMS投入により、地球上全土において、その激しさを増すことになる。

うつそうと茂る密林と湿地帯、ここ東南アジア戦線においても連邦軍とジオン軍の戦闘は激化していた。うだるような暑さと湿気は、兵士にとってもMSにとつても過酷な環境であった。

巨大に成長した木々はMSすらも覆い隠し、視覚センサーをさえぎる。熟練のバイロットすら躊躇させる魔のジャ

圧倒的な密林は、濃緑色のザクをカモフラージュし、湿地帯はMSの足元をふらつかせる最悪の戦場。帯同するホバートラックのオペレーターはソナーが感知するザクのアクチュエーター音、歩行音を逃さぬよう耳を傾ける。



ングルが、連邦軍のジオン東南アジア基地攻撃における最大の難所であった。

連邦軍東南アジア方面軍コジマ大隊所属、第08小隊を率いるシロー・アマダ少尉は、小隊のMS3機と帯同するホバー・トラック1輛で、警戒の任に当たっていた。

ジャングルにおいて生命線と呼べるのは、帯同するホバートラックの音紋索敵のみである。MSという最新兵器を使いながら、その戦いはひどく原始的なものにさえ感じられた。一步間違えば、木々の間に隠れているザクと鉢合をさせることも珍しくはない。一瞬の油断も許されない状況の中、ソナーがザクの歩行音を捕らえる。小隊各機は静かに100ミリマシンガンを前方に向けた。

GUNDAM WAR HISTORY

【ガンダム戦史】



5

東南アジア基地攻撃

大規模爆撃開始

連邦軍は、オデッサ作戦の勝利により、地球上での形成逆転に成功する。東南アジア戦線においても、連邦軍はそのイニシアチブを奪うべく、ジェット・コア・ブースターの大編隊による爆撃と、拠点攻撃用MS、量産型ガンタンクを編成したMS小隊による砲撃という大規模作戦を展開。ジオン軍東南アジア基地の陥落に向けて動き出した。

こうした背景には、同基地内でジャブロー強襲用の、MAアーフサラスの開発が判明したことがあり、オデッサ作戦が終了したことによる余剰戦力を向けられたことも大きか

その青きMSは突如として鉱山都市に姿を現した。ヒート・ロッドを駆使しジェット・コア・ブースターを撃破、ビルからビルへ移りMSを破壊する。その動きは何人も捕らえられず、作戦の要であるガンタンクが失われていく。



つたといふ。

廃山と化した山中にある都

市を利用したジオン軍東南アジア基地は、度重なる爆撃により、その姿を変えていった。

鉱山都市に配備された第08 MS小隊の任務は、砲撃を行なうガンタンクの護衛である。だが、同部隊は一瞬のスキを突いて単機で突入したグフ・カスタムに、次々とガンタンクを破壊されるという失態を演じてしまう。

グフ・カスタムの鎮圧に当たった第08 MS小隊の機体は、次々に行動不能に追いやられ、辛くも同小隊のシロー・アマダ少尉によって撃破される。鬼神のごときグフの機動力を目の当たりにした同小隊のテリー・サンダースJr.軍曹は、エースパイロットのみがなせる技だと驚愕したといふ。

爆撃、砲撃の嵐に姿を変えた鉱山からアブサラスⅢは出現した。メガ粒子砲の一閃は巨大なビッグトレーを瞬時に焼き払い、戦線は一瞬の緊張に包まれる。だがその抵抗も長くは続かず、崩壊し始めた鉱山基地と運命を共にする。



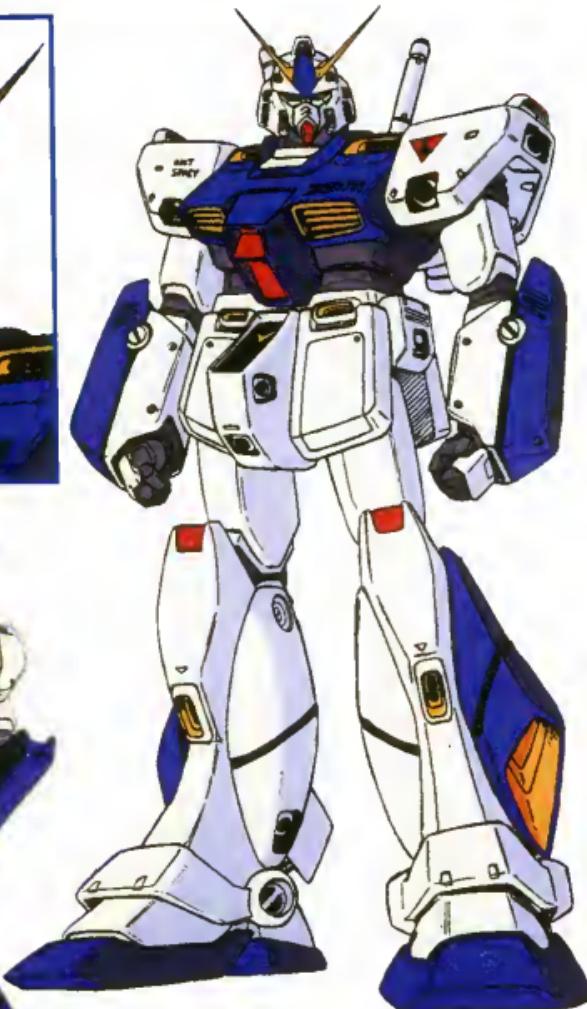
ジオン軍東南アジア基地への攻撃は、終始連邦軍が優勢のまま、ついに中心部である鉱山基地へとたどり着く。基地内部では、すでにサンジバル級機動巡洋艦ケルゲレンによる脱出が進行。だが、同基地指令のギニアス・サハリン少将は完成したばかりのアブサラスⅢを稼動させるべく、調整を進めていた。

一足速く同基地を脱出したケルゲレンではあつたが、連邦軍MS、ジム・スナイバーの狙撃により、あえなく撃沈。基地崩壊直後に出撃したアブサラスⅢも、戦況を変えるにまでは至らなかつた。

一説には同作戦中に敵前逃亡を行つたシロー・アマダ少尉がアブサラスⅢ撃破に関与したとも言われているが、詳細は定かではない。

MS名鑑

「0080 ポケットの中の戦争」編

RX-78NT-1**アレックス■**

①NT専用試作MS ②地球連邦軍
③0080 ④クリスチーナ・マッケンジー

RX-78NT-1・FA

アレックス (チョバムアーマー装備) ■



①NT専用試作MS ②地球連邦軍
③0080 ④クリスチーナ・マッケンジー

RGM-79D

ジム 寒冷地仕様 ■

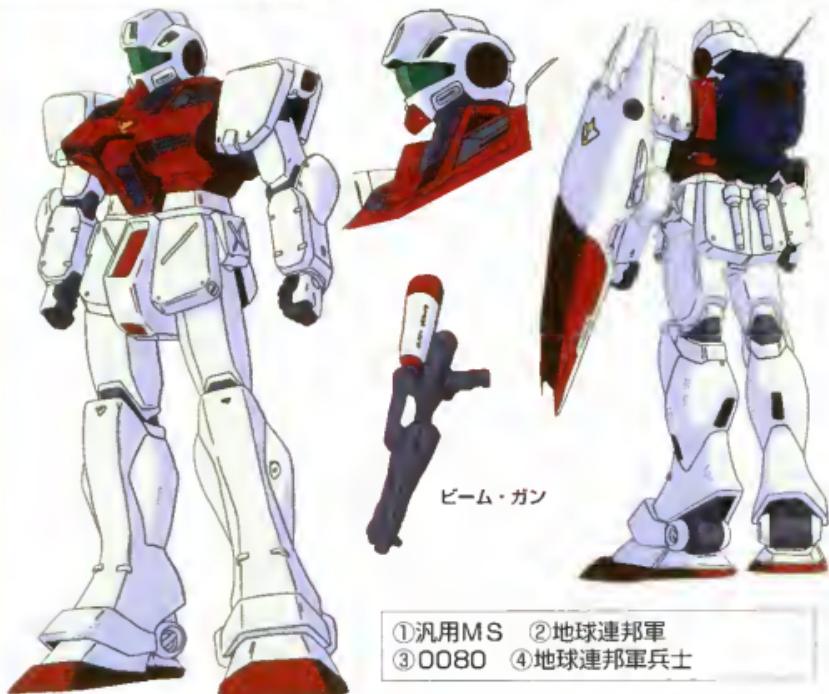


ジム・マシンガン

①局地戦用MS ②地球連邦軍
③0080 ④地球連邦軍兵士

MS名鑑

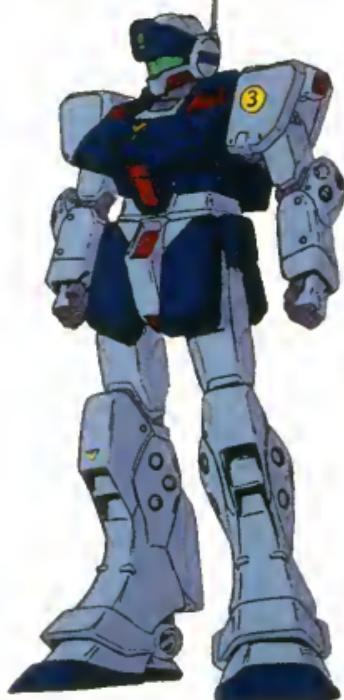
「0080 ポケットの中の戦争」編

RGM-79G**ジム・コマンド (コロニー内仕様)****RGM-79GS****ジム・コマンド (宇宙戦仕様)**

RGM-79SP



ジム・スナイパーII



①狙撃用MS ②地球連邦軍
③OO80 ④地球連邦軍兵士(スカーレット隊)

RX-77D



ガンキャノン量産型



①中距離支援用MS ②地球連邦軍
③OO80 ④地球連邦軍兵士(スカーレット隊)

0080 WAR IN THE POCKET

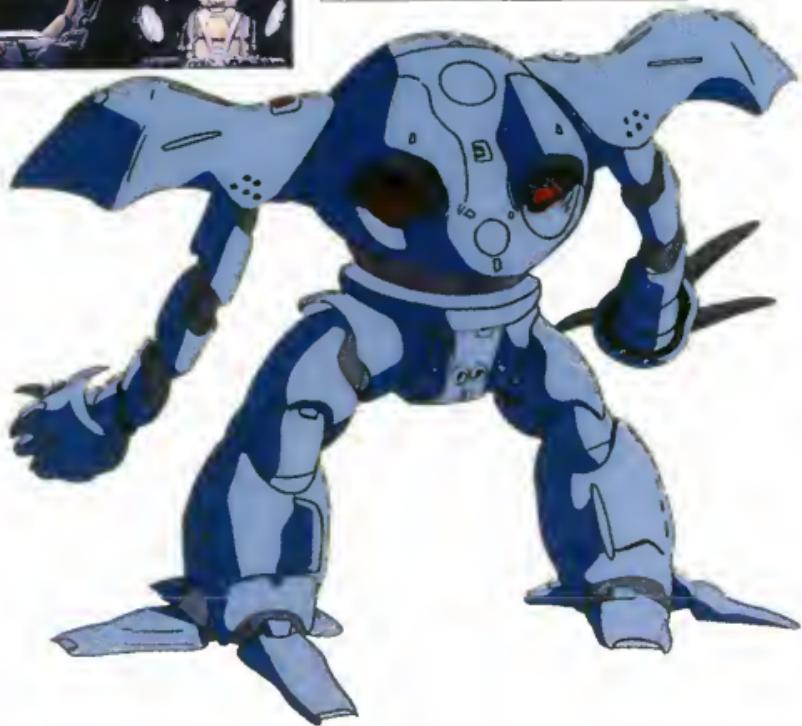
MSM-03C

ハイゴッグ ■



①水陸両用MS ②ジオン公国軍
③0080 ④アンディ・ストロース、
ガブリエル・ラミレス・ガルシア、ミハ
イル・カミンスキー

コクピット



MSM-07E

ズゴック E (エクスペリメント)



①水陸両用試験型MS ②ジオン公国軍
③OO80 ④シュタイナー・ハーディ

MS-09R-2

リック・ドムII (ツヴァイ)

ジャイアント・バズ



コロニー内仕様

①汎用MS ②ジオン公国軍
③OO80 ④ジオン公国軍兵士

MS名鑑

0080 ポケットの中の戦争

MS-06FZ

ザク改■



MMP-80・マシンガン

①汎用MS ②ジオン公国軍
③0080 ④バーナード・ワイズマン、他

MS-14JG

ゲルググJ(イエーガー)■



大型ビーム・マシンガン



①狙撃用MS ②ジオン公国軍
③0080 ④ジオン公国軍兵士

MS-1BE

|||||

ケンプファー■

0080 WAR IN THE POCKET

● MS-1SE



①強襲用MS ②ジオン公国軍
③0080 ④ミハイル・カミンスキー

MS名鑑II

『第08MS小隊』編

RX-79 (G)



陸戦型ガンダム



①陸戦用MS ②地球連邦軍
③08小隊 ④シロー・アマダ、カレン・
ジョシュア、テリー・サンダースJr、他

RX-79 (G)

陸戦型ガンダム砂漠仕様 ■

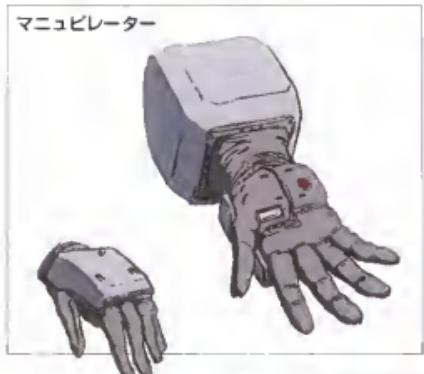
180mm・キャノン



100mm・マシンガン



マニュピレーター



RGM-79 (G)

陸戦型ジム ■



ロングレンジ・ビーム・ライフル

①陸戦用MS ②地球連邦軍
③08小隊 ④地球連邦軍兵士

MS名鑑II

[第08MS小隊]編

RX-79 (G) Ez-B



ガンダム Ez8



①陸戦用MS ②地球連邦軍
③08小隊 ④シロー・アマダ

降下用パラシュートザック装備時

RX-75

量産型ガンタンク■



①長距離支援用MS ②地球連邦軍
③08小隊 ④地球連邦軍兵士

RB-79K

ボールK型■



①モビルポッド
②地球連邦軍
③08小隊
④シロー・アマダ 他

地球連邦軍ホバー・トラック

ホバー・トラック■



①支援用車輛 ②地球連邦軍
③08小隊 ④エレドア・マシス、
ミケル・ニノリッチ



①陸戦用MS ②ジオン公国軍
③08小隊 ④ノリス・バッカード、
デル、アス、他ジオン公国軍兵士



MS-06RD-4

高機動型ザク



- ①試験MS
- ②ジオン公国軍
- ③08小隊
- ④アイナ・サハリン

MSM-04

アッガイ



- ①水陸両用 M S
- ②ジオン公国軍
- ③08小隊
- ④ジオン公国軍兵士

THE 08th MS TEAM

●MS-06RD-4 ●MSM-04

MS名鑑II

「第08MS小隊」編

MS-05

ザク I ■



①汎用MS ②ジオン公国軍
③08小隊 ④トップ、他ジオン公国軍兵士

MS-06V

ザクタンク ■



①作業用MS
②ジオン公国軍
③08小隊
④エレドア・マシス、ミケル・ニノリッチ、他ジオン公国軍兵士

MS-07B-3



グフ・カスタム



THE 08th MS TEAM

MS-07B3

MS名鑑II

「第08MS小隊」編

MS-09

ドム



ジャイアント・バズ

①陸戦用重MS ②ジオン公国軍
③08小隊 ④ジオン公国軍兵士

MS-07H-8

グフ・フライトタイプ



①飛行試験用MS ②ジオン公国軍
③08小隊 ④ジオン公国軍兵士



試作MA

アプサラスII



①試作MA ②ジオン公国軍
③08小隊 ④アイナ・サハリン、
ギニアス・サハリン



主力戦車

マゼラ・アタック



①主力戦車 ②ジオン公国軍
③08小隊 ④ボーン・アブスト、
他ジオン公国軍兵士



試作MA

アプサラスIII



①試作MA ②ジオン公国軍
③08小隊 ④aina・サハリン、
ギニアス・サハリン



戦闘ヘリ



- ① 戦闘ヘリ
- ② ジオン公国軍
- ③ 08小隊
- ④ マサド

偵察機



- ① 偵察機
- ② ジオン公国軍
- ③ 08小隊
- ④ ノリス・パッカード、他ジオン公国軍兵士

攻撃空母



- ① 攻撃空母
- ② ジオン公国軍
- ③ 08小隊
- ④ ボーン・アブスト、他ジオン公国軍兵士

戦闘ヘリ

ルッグン



ガウ攻撃空母





Illustration by Yoshihiro Sono

MS開発史

MS Development History

●一年戦争ではジオン、連邦を問わず両陣営共に様々なMSが登場した。ここでは一年戦争後期を中心にジオン軍、連邦軍それぞれのMSが開発された経緯と状況を解説しよう。

統合整備計画と 大戦末期のジオング MSたち

計画の発端

ジオン軍のMSたちは、複数の企業によるコンペという形で開発が進められていた。過度の開発競争は、MS技術の成熟を急速に早め、恐ろしいほどに短いスパンで新型機が戦線に投入されていった。

3企業の開発競争は激しく、数多くの機体が矢継ぎ早に前線へと投入されていった。だが一方で、企業間でまったく連携が取られておらず、武装や操縦システム、はてはボルト単位にいたるパーツまで異なる点が問題視されていくことになる。

こうした状況は、投入されるMSがザクのみであつた間もなく、コクピットレイアウトが異なるという点は、前線のパイロットの混乱を招いた。多くが、新型機が配備され始める

兵に混乱を招いた。

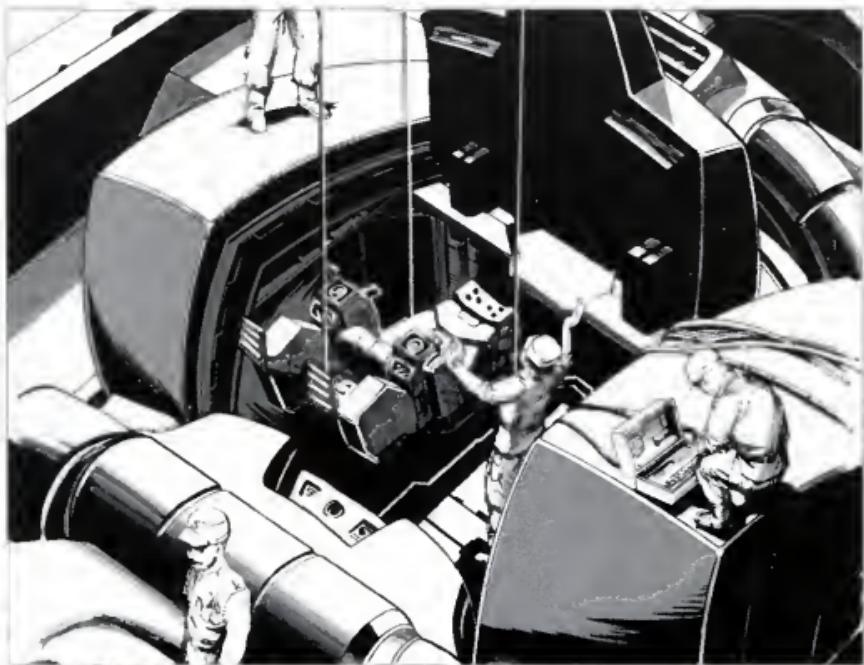
およそこれまでの工業製品の規格から外れていたMSという兵器は、1機種ごとのワント設計とも言えるもので、機種が増えれば増えた分だけメンテナンスに膨大な時間を必要とした。また、企業間ごとに異なるパーツを使用するため膨大な数に上るストックパーツが必要となり、前線の基地単位で安定した部品の供給を行うことは不可能に近かつた。さらには同じ開発企業の機体においてもバーツの互換性はきわめて低いといふ点も露呈した。

同様に機体ごと、企業ごとにコクピットレイアウトが異なるという点は、前線のパイロットの混乱を招いた。多くが、MSパイロットはザクでその操縦を学んでおり、より高

性能な機体であるドムや、限定期的な使用が行われる水陸両用MSに搭乗したとき、操縦方法の違いから機体性能を発揮できないというケースが生まっていたのである。

数々の新型機の投入は一見するとジオンを優勢に導いていたように見えるが、その実、新型機が増えれば増えるほど前線の兵士たちは対応に追われ、多少の被弾ですら稼動できない機体も増えていった。

こうした状況を開拓するため、かねてから実行しつつあつた統合整備計画を推し進めることに成功した。マ・クベ少佐（当時）が提案したと



▲統合整備計画発令後、すでに生産ラインから配備を待つ機体にまで改修が加えられていくことになる。その変更は、パーツ単位からコクピットの共通化といった要素まで含まれていた。

うことにマ・クベ少佐は早くから懸念を抱いていたのである。だが、その計画は、ドズル中将によつて却下されてしまう。これはドズル中将が長期的視野で見た場合のMS開発・運用に懐疑的であつたためと言われている。

それは、ジオン公国がコロニー国家であるが故、国力の圧倒的な違いから長期的な戦争は不利であるのは明白であり、ザクのみを使用した短期決戦がもつとも望まれた決着であったからだ。

ルウム戦役の快勝で、絵図面どおりに物事が運ぶかに思われたが、ルウム戦役で捕虜とした連邦軍のレビル将軍が奇跡的に生還し、あまつさえジオン軍の軍備が不足しているという発言をしたことで、連邦軍は戦争継続を決定。ジ

オン軍が当初、予想していた展開はもうくも崩れ去ることになった。

ジオン軍が長期的に戦争を継続するには、コロニー国家という性質上、資源の確保が必要不可欠である。こうした状況を受け、ジオン軍は地球侵攻作戦を決定することになる。それと時を同じくして、ドズル中将によつて否定された、統合整備計画案が表面化。前述の状況を踏まえて、長期的視野から見たMS運用が重要視されることになり、計画は発動されることになる。この時点では開戦から1ヶ月を経過しており、すでに多数の新型機が生産ラインで产生を上げようとしていた。その後の現場の混乱を見ると、マ・クベ少佐には先見の明があつたと言えるだろう。

統合整備計画の 基本概念

マ・クペ少佐が発令した統合整備計画とは、すなわち部品の規格統一化であり、MS運用におけるインフラ整備であった。その内容には、主要パーツの共通化と武装の共有

化、コクピットレイアウトの統一、マニュビレーターの共通化といった大幅な変更が含まれていた。

実際に配線やボルトといった小規模なパーツのほか、計画の概要には関節部位やスターといった大規模なバーツに至るまで共通化するべく推し進められていく。

それには今まで企業間ごとにバラバラであった規格を生産段階で統一し、結果として生産ラインの簡略化を行えるというう側面もあつた。



▲統一規格の新規パーツは異機種間でも部品の共通化が出来るというメリットがあった。

クベ少佐はザクの生産ラインですべてのMSを生産できるようにする、と発令したと言われているが、これは全MSをザクにするということではなく、あくまで共通の生産ラインですべてのMSを生産できるようにするという意味である。それほど、規格統一を徹底しようとする意思がわかる発言と言えよう。

だがすでに開戦から数カ月が経過した段階ということもあり、実情は規格統一を行わずして配備される機体は多岐に上った。こうして、統合整備計画には、生産ラインでの規格統一化と、現場レベルでの規格統一化という2つの流れが生まれることとなる。

生産ライン上の規格統一化は当初の予定どおり、主要MS 3種、すなわち MS-I 06

統合整備計画の概念図

稼働中の機体

- 定期メンテナンスごとのバージョンアップ
- 被弾による修理時に変更

統合整備計画

生産予定の機体

- 計画に基づいた生産ラインの使用
- 計画に基づく設計

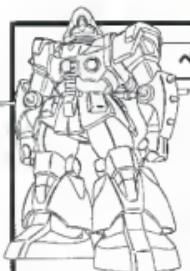
ザク、MS-109ドム、MS-14ガルググの生産ラインの統一をメインに進められていった。ガルググが戦線への投入が遅れた背景には、こうした統合整備計画の影響が少なからずあつたといわれている。

ともあれ、機体数の多い主要MSの規格統一は、メンテナンス、運用レベルでの高い成果が期待された。これらの機体は第2期生産型MSと呼ばれ、異機種間によるパーツの共有化により、それぞれの機体の能力が向上するという効果も生まれている。

一方、すでに戦線へ投入された機体も被弾した機体や、定期メンテナンス時において統合整備計画規格のパーツが組み込まれていくことによる配線レベルから関節も対照的である。

モジュールそのものといった大規模な変更まで、現場レベルで行われていった。現場レベルでの改修は、補給路の末端である地球上で行われることが多く、コクピットモジュールのみ、マニュピレーターのみといった具合に、一部を統一規格バージンに変更した機体が運用されていたとも言わっている。

徐々に進められた統合整備計画による仕様変更は、主に大戦中期から末期にかけて導入されていった。だが、その効果が存分に発揮されるには遅すぎるタイミングであつたと言わざるえない。



ペズン計画の代表的なMS

MS-10 ペズン・ドワッジ

ドムの性能を総合的に強化した重MS。頭部をモジュールタイプに変更するなど、統合整備計画の一環とも取られる変更が行われている。



MS-17A ガルバルディα

大戦末期に抜群の性能を見せたガルググの改良機。戦後、同機体を接収した連邦軍が使用したことから性能の高さは明らか。



MS-11 アクトザク

ザクの名が冠されているが、ビーム兵器やマグネット・コーティングなど、最先端装備を導入。主力機として想定されていたのだろう。

ペズン計画と統合整備計画

ペズン計画とは、一年戦争末期に小惑星ペズンで進められていた次期MS開発計画である。

しかし、連邦軍の星一号作戦によつて、ほとんどの機体は完成

を待たずに終戦を迎えた。

計画された主要機体は、ザク、ドム、ガルググの後継機種と呼べる3機を中心とし、サイド3本士決戦を想定した拠点防衛用MSも確認されている。

なく、これらの機体はすでに設計段階から共通ラインでの生産を視野に入れていた公算が高い。それは、統合整備計画で妥当だろう。

既存の機体を統一するのでは、計画がすでに大戦末期というところから、これらの機体にも規格統一化が図られたと見るのが妥当だろう。

計画のメインである 主力MSの変更

規格統一がメインで行われたのは、配備数が多い機体、すなわちザク、ドム、ゲルケグの3機である。

このうち、もつとも生産数の多かったザクには、計画の進行にあわせ、様々なタイプが存在している。オーソドックスな第2次生産型といえるのがMS-106F-2ザクIIで、生産ラインからマニュピレーターの統一、ジエネレータ変更、コクピットを中心部へ移設するとともに操縦系統の統一化が図られている。さらに全面的な規格統一が図られ、最後期に生産された機体がMS-106FZザク改である。最後期型ということもあり、同期はスラスターの増設、ジエ

ネレータの強化などが図られ、ドム、ゲルケグとの共通パーツも多く、一説にはエース用のMS-106Sをしのぐ性能をもつていたと言われる。ただ、推力が強化されたものの、推進剤の搭載総量に変更はなかつたため、作戦行動時間は従来の機体より短かかつた。

同じ最後期開発の機体であるMS-109R-2リック・ドムIIは、本来が陸戦機といこどもあつて、主に宇宙戦の能力の向上という点も加味されている。ランドセルには着脱式のプロペラントタンクを増設し、これにより從来のリック・ドムを遥かにしのぐ作戦行動時間を実現した。ザク改と同じく各部の共通化も同時に計られており、MS-106RD-4というザクにドムの脚

部を移設した実験機も確認されている。

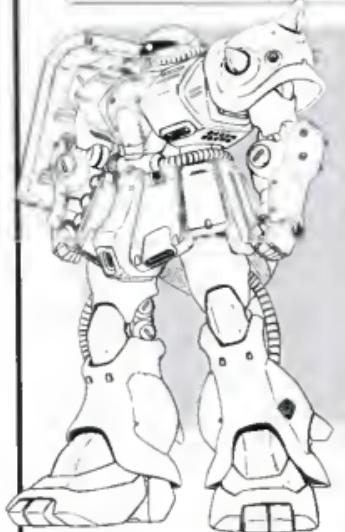
一方、地上に配備されるドム系機体はパーツの共通化を図りつつも、地上戦に特化したMS-109F/TROPドム・ドローベンに変更。ドム系機体は、地上と宇宙においてより特化した機体へと改良が加えられたといえる。

統合整備計画に準じつつも性能向上が図られるケースはMS-14JGゲルケグJにもとあって、主に宇宙戦の能力の向上という点も加味されている。ランドセルには着脱式のプロペラントタンクを増設し、これにより從来のリック・ドムを遥かにしのぐ作戦行動時間を実現した。ザク改と同じく各部の共通化も同時に計られており、MS-106RD-4というザクにドムの脚

は、安定したビーム兵器の使用を行うためにジエネレータを強化。出力は従来機をしのぐもので、リアスカート部に3機のスラスターを増設、着脱式プロペラントタンクを採用するなど、総合的な機動性も向上している。

こうした変更点は、ほぼ同時期にロールアウトしたMS-14FゲルケグMや一部のゲルケグ系機体にも導入される。MS-14Jの機体数がそれほど多くはなかつたことから、同機は先行実験機の意味合いが高いと見るべきだろう。一説には、変更したジエネレータなどによる高コスト化が懸念され、より生産性の高いMS-14Fが統合整備計画に則った海兵隊用の機体として生産されたと言われる。

統合整備計画によるバージョンアップ



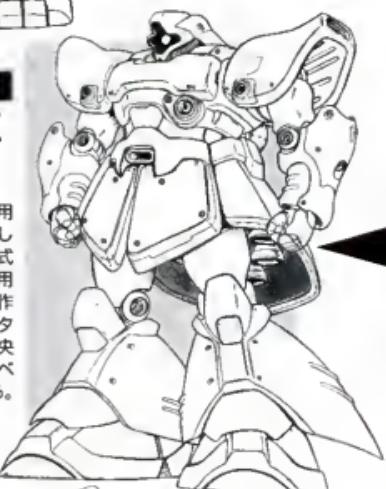
MS-06FZ

ザク改

ザクの最終型ともいえる同機は、スラスターの増加やジェネレータ変更などに加え、全面的に装甲も刷新。従来のMS-06 F型のシルエットと大きく異なる機体へと改修が行われている。



MS-06
ザク II

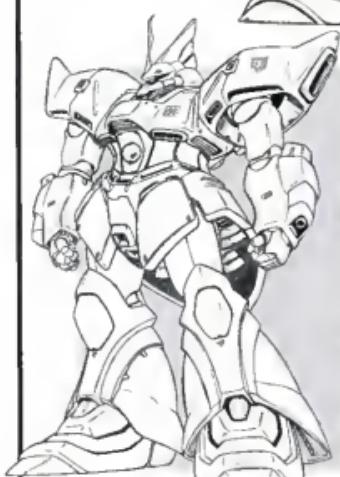


MS-09R-2
リック・ドム II
(ツヴァイ)

規格統一とともに宇宙戦用への特化という改修を施したリック・ドム II。着脱式プロペラントタンクの採用により、従来の倍以上の作戦行動時間を実現。なおタンク装着のため、背面中央部にあったヒート・サーベルは左側へ移設されている。



MS-09
リック・ドム



MS-14JG

ゲルググ J (イエーガー)

精密射撃を実現するため、各部スラスターの増加やジェネレータ出力の向上が行われた。生産数はわずかであり、多く用意されたのはMS-14 Fであった。



MS-14
ゲルググ

特殊目的の機体に あたえた影響

統合整備計画による統一規格の波は、水陸両用MSにも適用されることになった。すでに配備されたMSM-L03ゴッグと、新型機として配備が行われつたMSM-L07ズゴックへの改修は急務であった。

特にゴッグは早期の水陸両用MSの実戦投入が求められ、試作段階で量産化に至つたと言われ、前線のバイロットからは、その完成度の低さが指摘されていたという。重量の重さゆえの陸戦性能の低さと、低出力のチーム兵器しかし備えていなかつたゴッグであるが、それでも開戦初期には水陸両用MSならではの奇

襲撃で高い戦果を挙げていった。しかし、連邦軍にMSが配備されると、徐々に欠点が目立つようになつていった。一方、MSM-07ズゴックは、水陸両用MSとしては最後機に生産されただけあり、高出力のビーム兵器と高い陸戦性能を有していた。だが、ここで問題となつたのが操縦性である。ジオニック社開発のゴッグとMIP社開発のズゴックでは、まったく異なる操縦系統だったのだ。慣れなれない環境の水中操縦をゴッグで学んできたパイロットたちは、ズゴックの操縦系統に悩まされることになる。こうした状況を受け、両機は統合整備計画に則つた改修プランを実施されることになった。

変わる。継承したのはコンセプトのみと言えるほど、全面的な改修が行われた。腕部にビーム・カノンを内装し、フレキシブルアームの採用により、格闘戦能力も向上。オプション兵装にハンド・ミサイルを装備するなど、新型機と言つて差し障りはない。

一方、スエツクはMSM-07EをゴツクEとして、ハイゴツクとのコクピット、ジェットパックなどの共通化、コスト削減を目指した仕様の統一化といった、統合整備計画本来の改修が行われている。注目すべきは、巡航速度の向上を狙い、腕部を引き込み式とした点だ。今までゴツクより劣っていた巡航速度を大幅に引き上げることに貢献している。これはゴツクからファイードバックした技術といえる。

特殊な状況下で使用される
MSという点では、MS-18
Eケンブファーも統合整備計
画下に生まれた機体だ。圧倒
的な機動力と火力で奇襲をか
けるMSというのは大戦末期
のジオン機では珍しいコンセ
プトである。同機に明確な生
産計画はなかつたと言われ、
MS-18型式の機体は、規格
統一された部品を組み合わせ
つつ、用途ごとに兵装を変え
て作られたという説もある。
同機がサイクロバス隊によ
つて部品レベルで搬入され、
サイド6内で組み上げられた
ことからも、ブロック化され
た統一規格バーツを使用した
機体であることがうかがえ

水陸両用MSのリファイン



MSM-07E

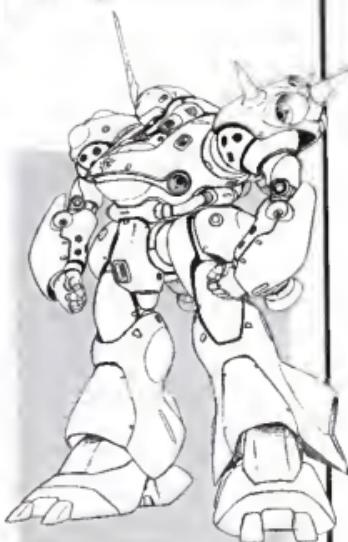
ズゴックE (エクスペリメント)

もともと高性能機であった MSM-07 ズゴックは、ゴッグの大幅な改修に比べると小変更に留まっている。変更箇所は主に腕部に集中し、引き込み式アーム、クローカーを変更。また推進装置の共通化も行われる。

MSM-03C

ハイゴッグ

初期生産型のゴッグから全般的な改修が施された機体が本機である。ジェネレータ出力の向上により、ビーム・カノンの装備が可能となつたほか、機体の基本設計も見直され、水中・陸上とも大きく機動性が向上した。

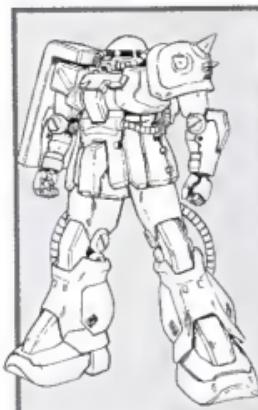


計画下に産まれた特殊機

MS-18E

ケンプファー

機体各部にスラスターを設け、強襲用として高い性能を発揮した機体。各部に設けられたマウントラッチに各種兵装を装備することで、単機としては驚異的な戦闘能力を有していた。



統一規格の意味

MS-06F-2 と MS-06FZ

統合整備計画の元、ジオンは特に配備数の多い機体を中心に、規格の統一化を図った。それにより、計画の進行に歩を併せるよう、様々な機体が生まれていった。たとえば、ザクではMS-06 F-2からMS-06 F Zなど、別機体とも言えるMSが誕生している。このような状況は、はたから見れば様々な機種を生み出し、より複雑な生産ラインを生むと思われるが、今までにはザクIIならザクIIのバーツしか共用できなかつたものが、MS-06 F-2ザクからMS-06 F Zザク改、はてはMS-09 R-2リック・ドムIIやMS-14 F グルググMへのバーツの転用を可能としたのである。もしも開戦以前に統合整備計画が推し進められていたなら、一年戦争の結果もやや異なるものになったかもしれない。

MS-06F-2

ザクII

計画の進行が生んだ 現地改修型

統合整備計画の進行は、特に現場のパイロットや整備兵に歓迎されるものであった。

余分なストックパーツを管理せずに済み、規格の統一化は安定した部品の供給につながった。また破損箇所を多機種の流用で補うといったことも可能であり、最前線においても徐々に統合整備計画の恩恵を受けつつあった。

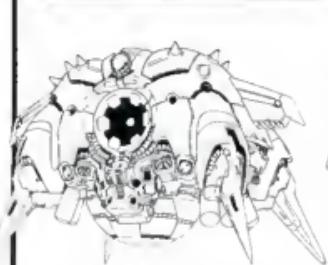
第1次地球降下作戦時に投入されたMS-06 J ザクIIは、陸戦用に改修された機体であり、オデッサ作戦や東南アジア戦線など、幅広い戦線で使用された。こうした初期の生産MSにも統合整備計画の影響があり、配線レベルの小バランスの変更はもとより、機体

中央にコクピットを移設し、操縦系統を統一した機体も見受けられた。

だが改修は一部に留まり、オデッサ作戦に投入されたJ型の多くは、以前の仕様のままであることも珍しくはないのが実情である。

一方、東南アジア戦線の一部に投入されたMS-07B-3 グフ・カスタムは、その名称が示すとおりカスタム機であり、統合整備計画のメインストリームにはない機体であった。いわば現地改修的な機体であったといえるだろう。とはいっても、左腕部の内蔵マシンガンは統合整備計画に準じた通常のマニピュレーターへと変更を受けるなど、計画の影響は少なからず受けている。MS-07は内蔵火器の占める割合が多く、オプション

東南アジア戦線における改修機



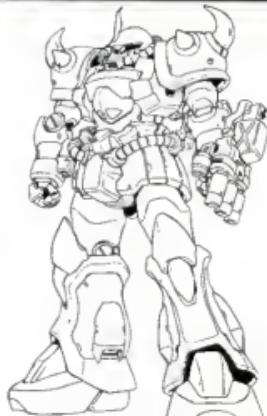
アブサラスシリーズ

ジョン軍東南アジア基地において独自に開発されたMA。正式な型式番号はなく、あくまで実験機であった。初期にロールアウトした機体はミノフスキーカラフトの不調により墜落。連邦にその存在が知られることとなり、ジャブローへの強襲という計画が明らかになる。最終型となるアブサラスIIIは2基のミノフスキーカラフトを装備するなど大型化。だがジャブロー強襲を行うことなく、連邦軍との交戦で破壊されている。



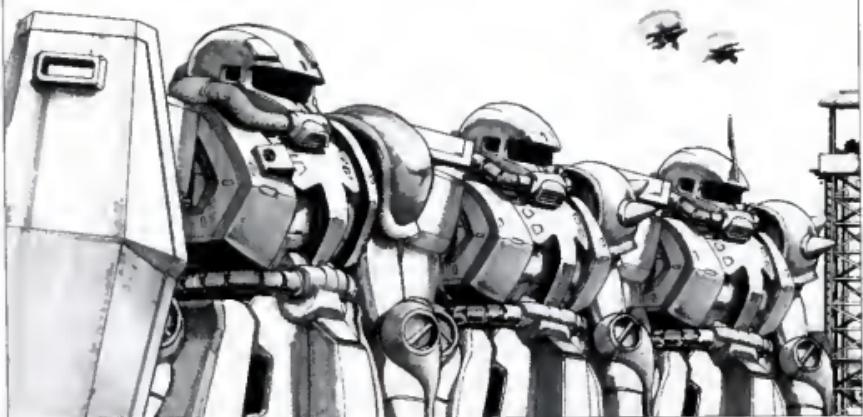
MS-06JC
陸戦型ザク

初期に生産された陸戦タイプのMS-06 J C ザクII。ほとんどは、第1次降下作戦当時の生産型から変更を受けてはいないが、一部コクピットを改修した機体も存在するなど、統一規格パーツへの換装が行われた。



MS-07B-3
グフ・カスタム

固定武装が多く、汎用性の低かったグフを改修、マニピュレーターの統一化などを図ったカスタムメイド機体。もともと白兵戦能力の高い機体であり、前線で一部のエースパイロットへと支給、高い評価を受けている。



▲最前線では少しでも多くの機体を戦場に送り出すために、様々な現地改修が行われた。

兵装が使用できないという欠点事実があつたが、B-13への改修により、柔軟な運用が可能となつた。左腕にはシールドマウントの75ミリガトリング・ガン、3連装ガトリンガ砲などがオプション兵装として設計されている。これらの装備は、同時期に開発されたMS-10H-18グフ・フレイタタイプにも使用可能で、関節や機体各部の統一規格化を含めて開発が進められた。

前線に浸透しつつあつた、主要MSの規格統一化は新兵器開発のテストベッドとなつた例もある。東南アジア基地で極秘裏に開発されたアブサラスは、正式に設計・開発ラフ機であった。外観上はセンサーとして、

MS-06FザクIIの頭部を利用し、ジェネレーターにはドム系のパートが使われている可能となつた。左腕にはシーリング・ガトリング・ガン、3連装ガトリンガ砲などがオプション兵装として設計されている。これらの装備は、同時期に開発された

MS-06FザクIIの頭部を利用し、ジェネレーターにはドム系のパートが使われている」というが詳細は不明だ。

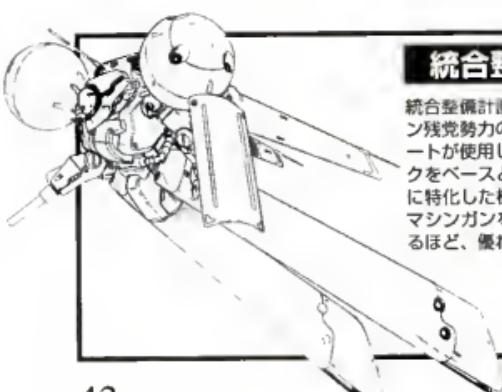
同機は大出力ジェネレーター（一説にはリック・ドム3機相当と言われる）を搭載し、高出力のメガ粒子砲の搭載を実現した。またミノフスキークラフトを搭載したことにより、高度1万メートルへの飛行・航行也可能としていた。

開発の指揮をとつたジオン軍ギニアス・サハリン少将は同機を使用した大気圏外からのジャブロー強襲を計画しており、その完成形と言われるアブサラスIIIでは十分にその能力を有していたと言われる。大戦末期の実験機ということで本国でも詳細が知られるることはなかつたのが、この機体の悲運と言えよう。

統合整備計画が影響を与えたMS

統合整備計画の元に改修された機体は、一年戦争終結後もジオン残党勢力の手で運用されていた。0083年にデラーズ・フリートが使用したMS-21Cドラツツェはその最たるもので、ザクをベースとしながらも、脚部やランドセルを換装。宇宙戦用に特化した機体へと変貌を遂げている。マニュピレーター部にマシンガンを増設するといった仕様変更もゲリラレベルで行えるほど、優れたフォーマットとなっていたのである。

MS-21C
ドラツツェ



R G X M シリーズ

「連邦のMS開発へのアプローチ」

ジムからの スタート

連邦軍のMS開発は、ジオング軍のそれとは対極に位置するものであった。ジオン軍が仕様の異なる多種多様なMSを開発し、戦況に適応させていったのに対して、連邦軍はあくまで RGM-79 ジムのみで対応していくのである。ジオン軍の多様なMS群はその技術力の高さを顯示するものであったが、一方で仕様

の異なるMSの問題点が露呈し、大戦末期に統合整備計画を実行することになる。

これに対し、連邦軍の量産MSはすべてジムを発端としている。RX-78 ガンダムを母体としたジムは、一年戦争中期にジャブローで第1次生産型がロールアウト。以後、各地の生産拠点で短期間のうちに大量の機体が生産されていく。

MS開発の遅れという要因もあるが、短期間のうちにM

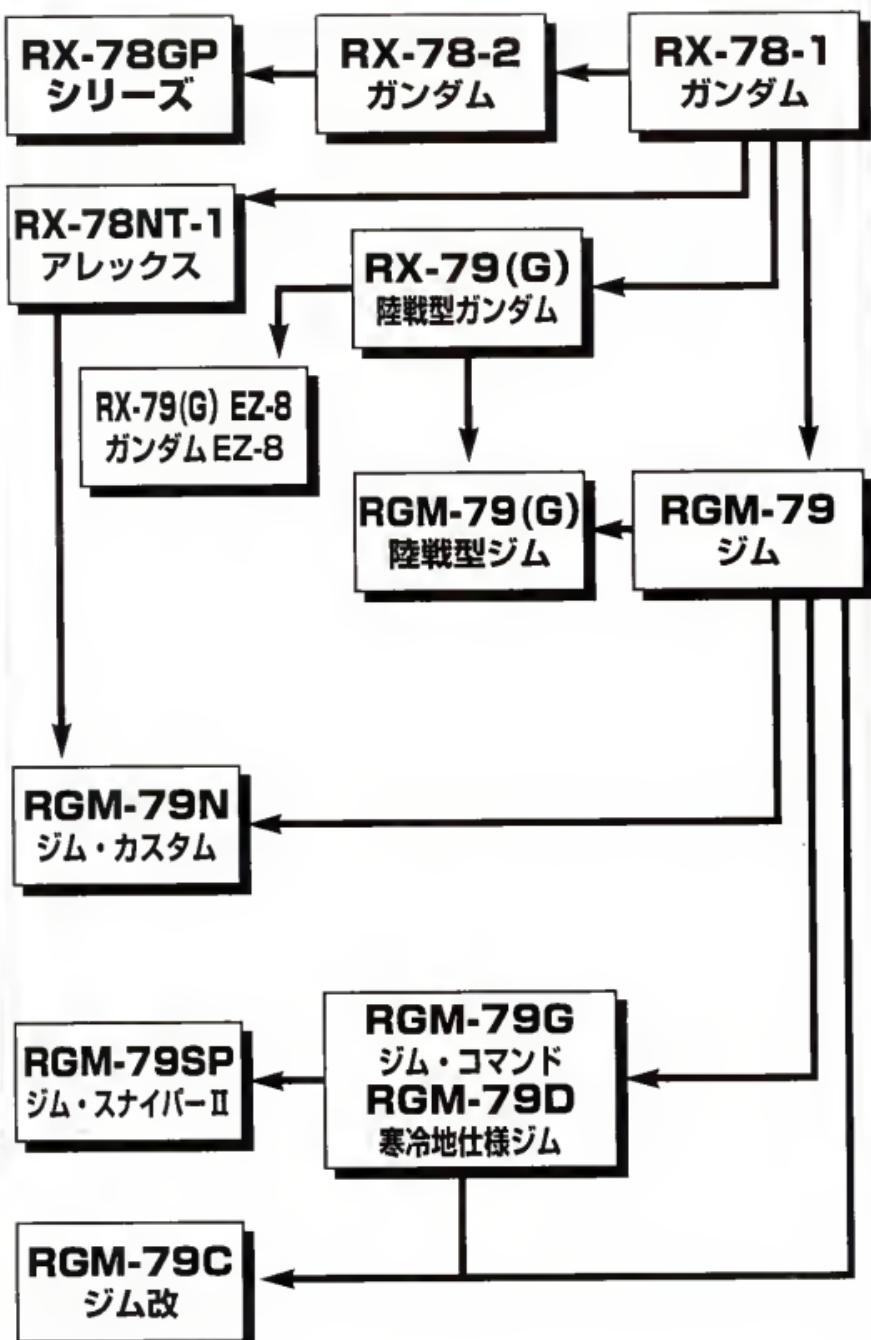
Sを大量生産するという必要性は、生産ラインと使用部品の統一化へとつながっていく。連邦軍にとって、機体の生産工程の無駄を廃し、ジオング軍と互角に戦えるだけのMSを供給することが重要であったのだ。国家としての母体がジオンよりもはるかに巨大である連邦だから可能であつたのだ。

とはいっても、開発を急いだためか、初期に生産された第1次生産型と呼ばれる機体は設計能力を發揮していない機体があるなど、性能のバラつきという問題点も発生した。

このため、ルナツー・ジャブローをはじめとした、6ヶ所の生産拠点では第1次生産型の問題点を見直した第2期開発は、その発端から規格統一が行われており、生産面ではジオン軍のMS開発に対しこういった各拠点で共通設計のMSを生産・開発するという方式は、後に拠点ごとの独自仕様機や改良機を生み出していく。基本設計・構成部品といった規格をほとんど共通としつつ、様々なバリエーション機が生まれる流れは、目的の異なるMSでありながら、パートの供給性や整備性で大きなメリットとなつた。

皮肉にも、連邦軍のMS開発手法は、大戦末期にジオン軍がを目指した統合整備計画そのものである。連邦軍のMS開発は、その発端から規格統一が行われており、生産面ではジオン軍のMS開発に対しこういったアドバンテージをもつていたといえるのだ。

連邦 MS 開発関連系統図



大戦後期のジムシリーズ

各地の拠点で生産が軌道に乗り、連邦軍のMS開発は、初期生産型の不具合の解消、各戦場ごとの要求といったマイナーチェンジを繰り返すことで、後に拠点独自の判断で改修・改良が行われている。中でも北米にあるオーガスタ基地で生産された後期生産型は、大戦末期に様々な仕様が開発され、各地域に投入されていった。

こうした一年戦争末期の後期型にあたるのが、RGM-79 G、D系の機体である。

RGM-79 Gジム・コマンドは、後期生産型宇宙戦仕様の基礎とも呼べる機体であり、RGM-79からはジエヌレータ出力、装甲、ランドセ

ル、センサー類といった主要装備を一新している。その使用目的は、拠点防衛用に特化されており、主にコロニーの警備などに使用された。コロニー施設への影響を考慮し、各機能が抑制されているのも特徴である。コロニー外での宇宙戦には、ステスター強化を施したRGM-79 GSジム・コマンド宇宙戦仕様が投入されている。こちらは外見上からはランドセルのみを換装した機体と見てとれるが、機能抑制は解除され、本来の性能を発揮している。

RGM-79 Dジム寒冷地仕様は、同系列の機体の中でも寒冷地での運用を行うための局地戦限定仕様である。地上での運用に限定され、ランドセルは初期生産型の改良タイプを装備、機体各部に氷結防止処理が施されている。また大気圏内でのビーム出力の減衰を考慮し、主武装をマシンガンへと変更している。

こうした開発データを元にオーガスタ基地は、NT専用MSの開発や、時期主力MS開発の大きなアドバンテージを得ていく。戦後に配備されたジム系機体の多くが、のちにオーガスタ系と呼ばれたことからもそのことが伺える。

一方で、「スナイパー」と呼称されるジムは、練度の高いパイロット用のカスタム機のことを指しており、装甲と機動性の強化も行わるなど、総合的な性能も一歩抜きん出している。

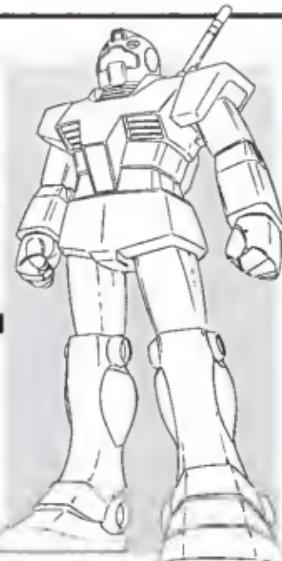
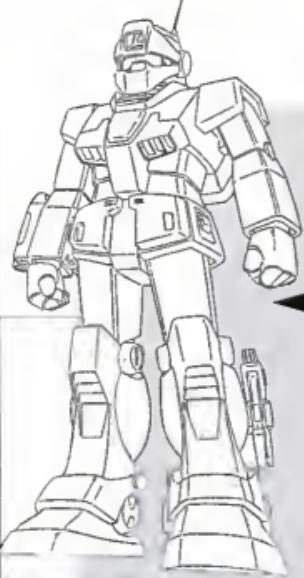
RGM-79 Dジム寒冷地仕様は、同系列の機体の中でも寒冷地での運用を行うための局地戦限定仕様である。地上での運用に限定され、ランドセルは初期生産型の改良タイプを装備、機体各部に氷結防止処理が施されている。また大気圏内でのビーム出力の減衰を考慮し、主武装をマシンガンへと変更している。

こうして、使用目的ごとに用レーザーセンサー、電子光學式倍率カメラを装備。また出力を強化した狙撃用ビーム・ライフルも開発された。

RGM-79

ジム

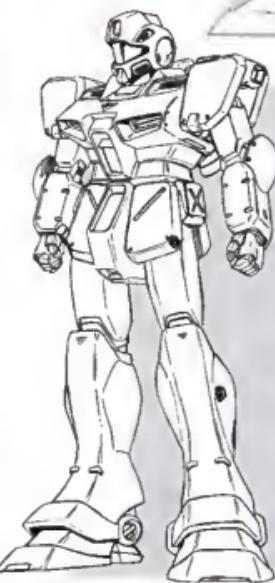
RX-78 ガンダムの開発・実戦データをもとに生産された主力MS。個々の性能より、生産性や運用性を重視して開発されている。



RGM-79SC

ジム・スナイパーカスタム

マイナーチェンジ、現地改修を行うことで様々な派生機が誕生。一方で練度の高いパイロットへの要求に対応したカスタム機も誕生。



RGM-79GS

ジム・コマンド宇宙戦仕様

各拠点での改修データをもとにオーガスタ基地主導で開発された全面改修型。パーツの換装により、様々な戦況に対応することができる。

RGM-79SP

ジム・スナイパーⅡ

後機生産型をベースにしたスナイパーカスタム。総合的に高い能力をもち、のちの量産型開発に少なからず影響を与えた機体である。

RGM-79D

ジム寒冷地仕様

後機生産型を換装した局地戦仕様。パーツの換装により、宇宙・地上両面に対応するフレキシビリティの高さが証明されている。

余剰部品を活かした局地専用機

一年戦争中期、ジムの生産体制が整いつつある連邦軍ではあつたが、一方でジオン軍の地上戦力に対する対応が急務であった。連邦軍の陸戦兵器はいまだ61式戦車が主力であり、山岳部や市街地、密林といつた状況下では、MSに対抗できなかつたのである。

こうした前線からのMS配備の要求に対し、連邦軍はRX-79[G]陸戦型ガンダムを開発する。

RX-78は厳正な品質管理が行われた試作機ゆえ、基準に満たない多数の余剰パーツが生まれた。陸戦型ガンダムはこうした余剰パーツを再利用した機体であった。そのためか、一説には機体ごとに性

能が異なつていたとも言われている。RX-78のパーツを使用した機体である。とはいっても、コア・ブロック・システムや、宇宙戦装備の排除などが行われるなど、根本的に設計は異なる。それは余剰パーツを利用するため、新たな機体設計を行つたからだろう。

余剰パーツを使用するといつて、陸戦型ガンダムは決して安価ではなく、装甲部材はルナ・チタニウムを使用するなど、高価なRX-78の影響を受けており、少数が東南アジア戦線に投入されるにとどまつている。

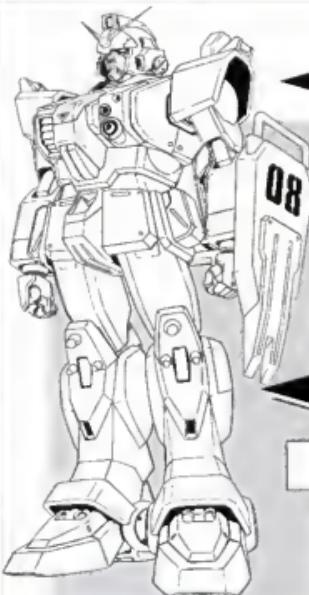
のちに東南アジア戦線に投入されたRG M-79[G]陸戦型ジムは、こうした陸戦型ガンダムの高コスト体質を考慮し、ジエネレーターやセンサーといった箇所に、生産開始

を控えたジムのパーツを使用した機体である。とはいっても、ジムとの関連性は薄く、むしろ陸戦型ガンダムの姉妹機といえるものだつた。その出生を余剰パーツの再利用としたため、陸戦型ガンダム、陸戦型ジムの両機は常に補充パーツ不足に悩まされた。そのため、東南アジア戦線では基地内にあるパーツを使用した、現地改修型が多く生まれている。その代表例が、

RX-79[G]E z-8ガンダムE z-8。ジオン軍試作MA、アブサラスとの交戦で大破した第08小隊の陸戦型ガンダムを大幅に改修した機体が同機である。機体の損傷がひどい

観から固定武装まで大幅な変更が行われた。密林での使用を考慮して破損しやすいブレードアンテナを直立タイプに変更、ダクト部の処理を変更するなど、前線にいる人間にしかわからない細かな変更が行われているのも特徴である。こうした現地改修には陸戦型ジムとのバーツ互換性が多いに役立ち、E z-8改修にあたつては様々な部品が流用されている。こうした部品の流用は現地では頻繁に行われていたようで、陸戦型ジムの頭部に換装した陸戦型ガンダムも確認されている。

急速生産された機体ということもあり、慢性的なバーツ不足を抱えた両機は、本来の計画どおりにRG M-79の量産が開始されると、次第にその役目を終えていった。



**RX-78-1
ガンダム**

**RGM-79
ジム**

バーツ互換性が高い



RX-79(G)

陸戦型ガンダム

RX-78 ガンダムでの使用に耐えない余剰バーツを再利用するべく、開発が行われる。陸戦に特化し、設計の簡略化が行われている。

RGM-79(G)

陸戦型ジム

陸戦型ガンダムと同一ラインでの生産ということもあり、共有バーツも多い。そのため、RGM-79より高い性能をもっていた。

バーツ互換性が生む現地改修型

RX-79[G]陸戦型ガンダムと、RGM-79[G]陸戦型ジムは、ほぼ同一の生産ラインから生まれた機体であることは本文で述べたとおり、高価なセンサーの変更、安全面で疑問視された胸部マシンガンの撤去など、陸戦型ジムでの改良も見られるが、脚部や腕部など基本構成箇所はすべて共通であり、現地でのバーツ交換は日常的に行われるなど、もはや統一した規格のない機体へと変化していった。

RGM-79の量産が控えていたこの時期、さらに陸戦型ジムが投入されたのは、おそらく陸戦型ガンダムの投入で、前線からさらなるMS配備を求める声が多く上がったからであろう。だが、陸戦型ガンダムは余剰バーツをその元にした機体であったため、安定した機体数の確保には至らなかつたと推測できる。そのため、余剰バーツに先行生産のジムのバーツをプラスするという形で、現場の要求に答えていったのではないだろうか。



RX-79(G) Ez-B

ガンダム Ez-B

RX-79(G)

陸戦型ガンダム

次世代機開発と いう一つの流れ

MS開発で一步抜きん出た連邦軍オーガスタ基地は、徐々に存在が認知され、NT専用機の開発に着手する。

NT専用機の開発はジオン軍が先んじており、すでに一年戦争末期には実戦に投入されていた。ジオン軍がサイコミュと呼ばれる脳波コントロールシステムでNTの戦闘能力を引き出したことに対し、連邦軍はNTパイロットの高い追随性に着目した。

それは第13独立戦隊に配備されたRX-78-2に、試験的にマグネット・コーティング処理を施したことからも伺える。これは関節各部を磁気でコーティングすることにより、高い反応性を実現した機

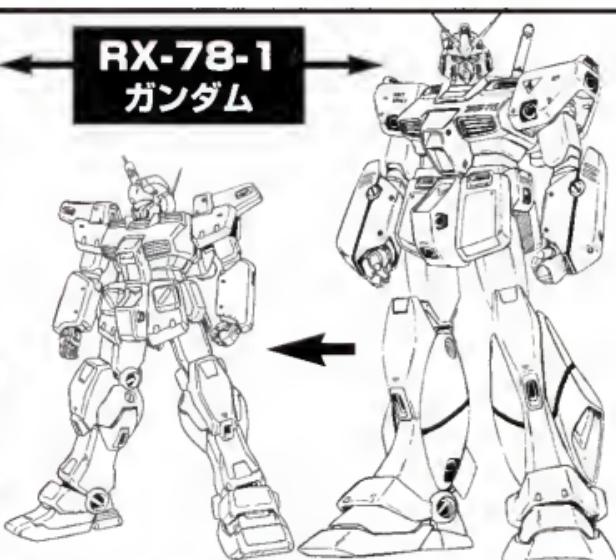
体であった。こうした試験を経て、オーガスタ基地が開発した機体がRX-78 NT-1アレックスである。設計にあたってはRX-78-2で蓄積されたアムロ・レイ少尉の戦闘データをもとに、追従性や反応速度が設定された。

既存の機体とは大きく異なり、コア・プロック・システムの排除、全周囲モニター、リニア・シートを備えたコックピットなど、後のMSの標準となる機能を備えている。サイド6での試験中にジオン軍特殊部隊との交戦で半壊したことで、実戦投入されることなく終わった。だが基本構造は戦後に生産されたジム系の機体に採用され、オーガスタ系という機体系系統を生み出した。

**RX-78-2
ガンダム**

**RX-78GP
シリーズ**

**RX-78-1
ガンダム**



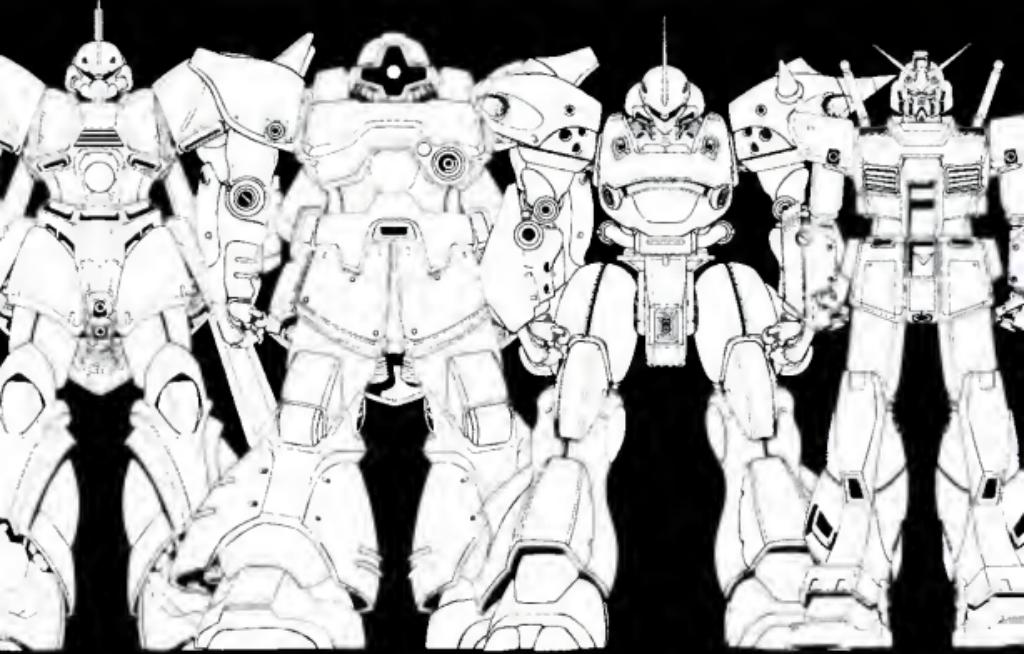
終戦より4年後に行われたガンダム開発計画の機体は、その根本をオーガスタ系MSと異なるものとなっている。コア・プロック・システムの採用をはじめ、リニア・シート等の採用はなく、旧来のRX-78的な設計が行われている。これはMS開発がアナハイム・エレクトロニクスへ移管される過渡期ということもあり、同社による試験的な開発という意味合いが強い。NT-1で培われた基本構造やデータは、主にガンダムではなく同時代のジム系機体、ジム・カスタムなどに色濃く反映されている。

**RGM-79N
ジム・カスタム**

**RX-78NT-1
アレックス**

実戦に投入されることはなかつたNT-1だが、その基本構造はのちのGMM系機体、RGM-79N、RGM-79Qなどに継承。

オーガスタ基地が開発したNT専用MS。アムロ・レイ少尉の使用を前提としており、高い追従性を持つ機体であった。



MS性能比較

An ability symmetry of MS

●一年戦争の外伝的作品である『0080 ポケットの中の戦争』と、『第08 MS小隊』に登場したMS、MAを中心に、過去の資料などをもとにスペックデータを比較する。

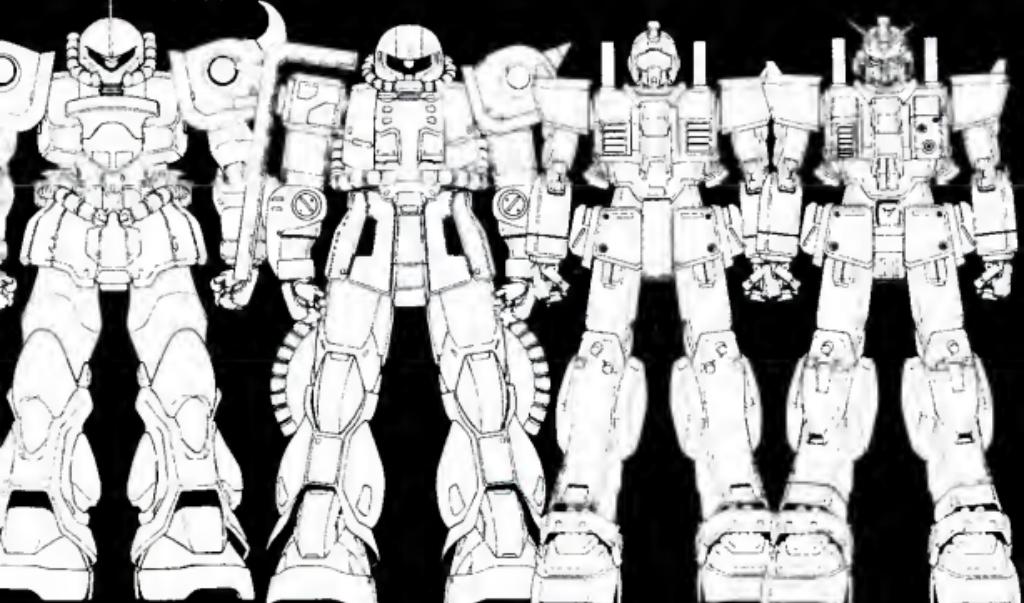
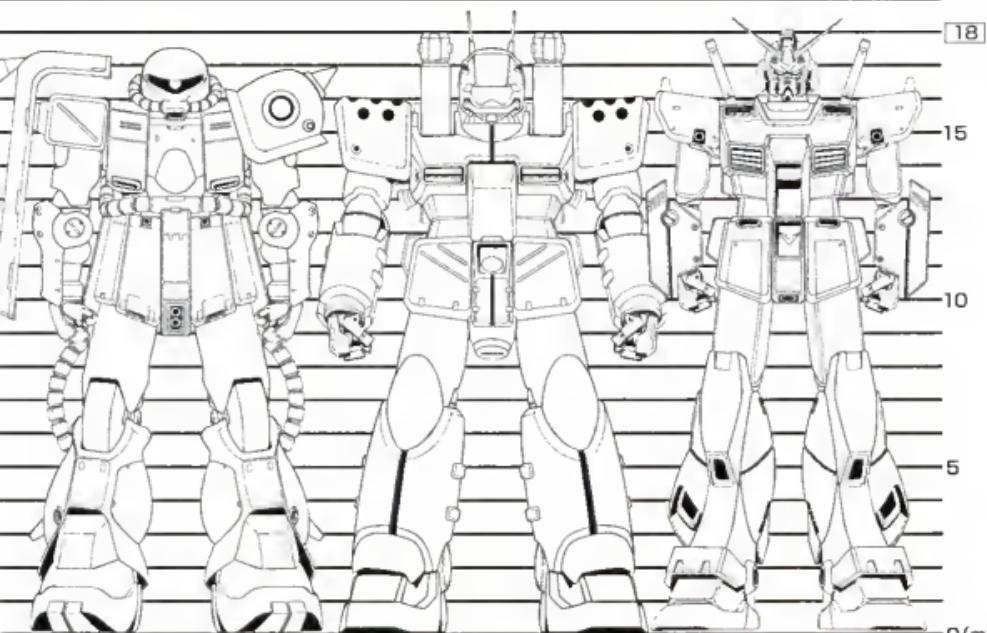


Illustration by Yoshihiro Sono

1.汎用（宇宙戦用）モビルスーツ

スラスター 推力 (kg)	武装
55500	60mmバルカン砲×2、ビーム・サーベル×2、ビーム・ライフル、ハイパー・バズーカ、他
35000×2、7000×2 8000×6、7000×6	60mmバルカン砲×2、ビーム・サーベル×2、ハイパー・バズーカ、90mmガトリング・ガン×2、ビーム・ライフル
55500	60mmバルカン砲×2、ビーム・サーベル、ビーム・スプレーガン、ハイパー・バズーカ
21000×2 16000×2	60mmバルカン砲×2、ビーム・サーベル×2、ビーム・ガン、専用シールド
21000×2、15000×2	ビーム・サーベル×2、ビーム・ライフル、狙撃用ライフル
26000×3 7000×2	60mmバルカン砲×2、キャノン砲×2、ブルパップ・マシンガン
40700	ザク・マシンガン、ヒート・ホーク、他
43300	ヒート・ホーク、ザク・マシンガン、ザク・バズーカ、他
24500×3、3000×2	ヒート・ホーク、MMP-80 90mmマシンガン、ハンドグレネイド×3 シュツルム・ファウスト、他
不明	ヒート・ホーク、ザク・マシンガン、他
21000×5、25000×2	ジャイアント・バズ、シュツルム・ファウスト×2、他
21000×5、24500×3	110mm速射砲×2、大型ビーム・マシンガン
55500	110mm速射砲×2、MMP-80 90mmマシンガン、 ビーム・サーベル、他
28500×2、27000×2 12000×4	60mm機関砲×2、ビーム・サーベル×2、専用ショットガン×2、 ジャイアント・バズ×2、シュツルム・ファウスト×2、チューン・マイク

20



ザク改
17.5m

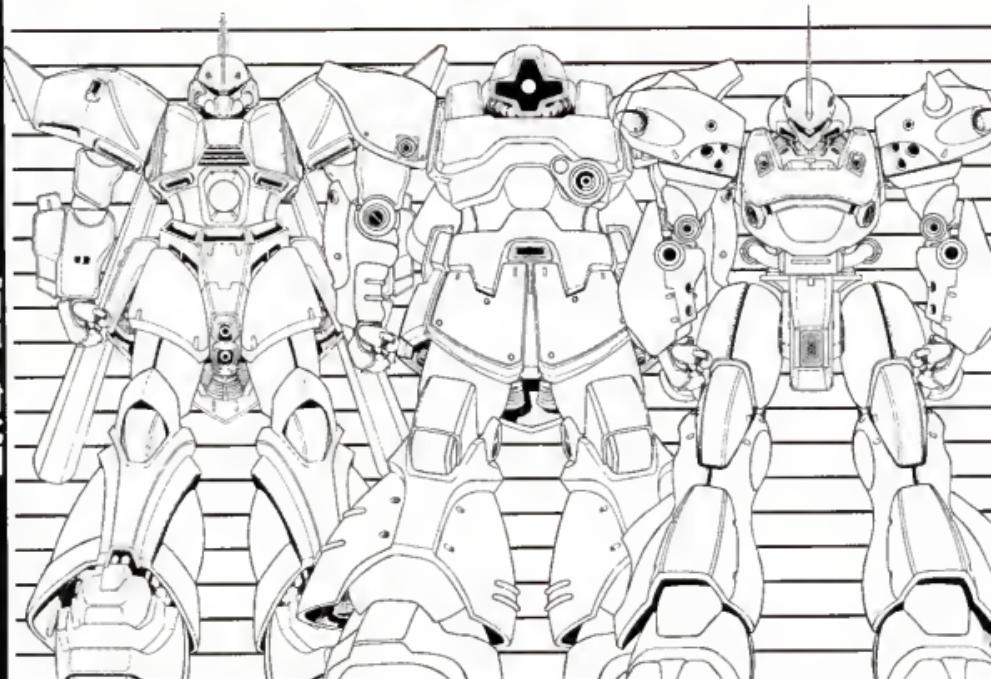
ガンキャノン重量型
17.5m

アレックス
18.0m

MS 性能比較表

名 称	型式番号	全高(頭頂高m)	本体重量(t)	全備重量(t)	ジェネレーター出力(kW)	
ガンダム	RX-78-2	18.0	43.4	60.0	1380	
アレックス	RX-78-NT-1	18.0	40.0	72.5	1420	
ジム	RGM-79	18.0	41.2	58.8	1250	
ジム・コマンド	RGM-79GS	18.0	44.6	75.0	1390	
ジム・スナイパーII	RGM-79SP	18.0	45.0	61.0	1390	
ガンキャノン量産型	RX-77D	17.5	51.0	70.2	1410	
ザク I	MS-058	17.5	50.3	65.0	899	
ザク II	MS-06F	17.5	56.2	74.5	976	
ザク改	MS-06FZ	17.5	56.2	74.5	976	
高機動型ザク	MS-06RD-4	18.0	不明	不明	不明	
リック・ドムII	MS-09R-II	18.6	45.6	79.9	1219	
ゲルググ・イエーガー	MS-14JG	19.2	40.5	80.3	1490	
ゲルググ・マリーネ	MS-14F	19.2	45.1	81.3	1440	
ケンブファー	MS-18E	17.7	43.5	78.5	1550	

汎用MS対比図



ゲルググ・イエーガー
19.2m

リック・ドムII
18.6m

ケンブファー
17.7m

2.陸戦用モビルスーツ

ジェネレーター 出力 (kW)	スラスター 能力 (kg)	武 装
1350	52000	ビーム・サーベル×2、ガトリング砲、胸部マルチランチャー、100mmマシンガン、180mm大型砲、ロケット・ランチャー、他
1150	49000	ビーム・サーベル×2、100mmマシンガン、ロングレンジ・ビーム・ライフル（ジム・スナイパー用）、他
878	—	120mm低反動キャノン、4連装ガン・ランチャー×2
1250	15000×4	60mm機関砲×2、ビーム・サーベル、ジム・マシンガン
1380	53000	35mmバルカン砲×2、12.7mmバルカン砲、ビーム・サーベル、ビーム・ライフル、100mmマシンガン、他
976	45400	ヒート・ホーク、ザク・マシンガン、ザク・バズーカ、クラッカーバズ、3連装ミサイル・ポッド×2、マゼラ・トップ砲、近接防護兵器
1034	40700	ヒート・ロッド、5連装フィンガー・バルカン、ヒート剣、他
1034	40700	ヒート・ロッド、ヒート剣、3連装ガトリング砲、ガトリング・シールド
1130	108400	ヒート剣、ガトリング・シールド、3連装バルカン砲
1269	58200	ヒート・サーベル、胸部拡散ビーム砲、ジャイアント・バズ
976	41000	180mmキャノン砲、2連装ロケット・ランチャー×2、2連装スマートディスチャージャー
976	42900	専用ザク・マシンガン、3連装ロケット弾ポッド、クラッカーポッド、他

20

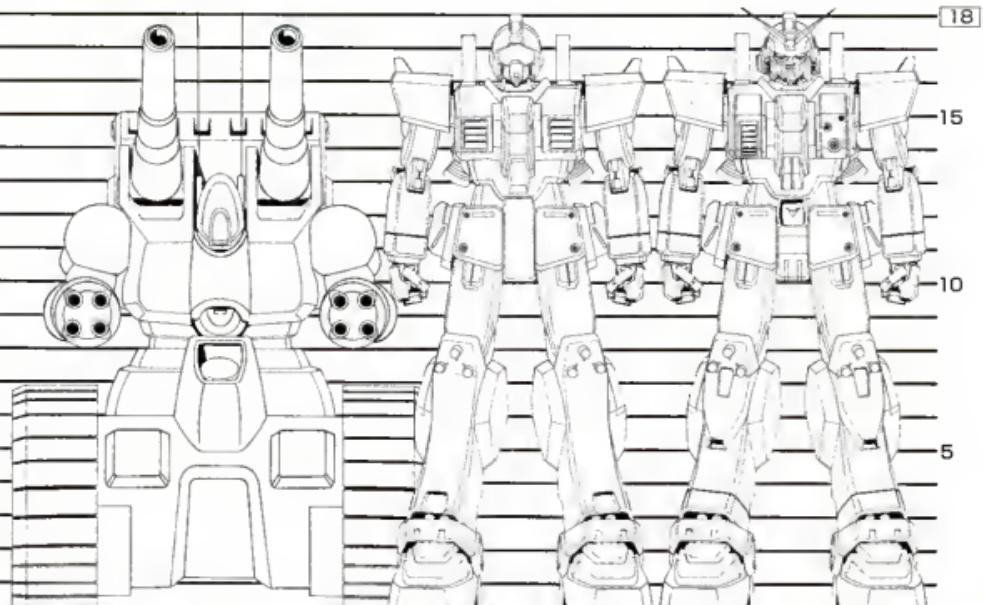
18

15

10

5

0(m)



重産型ガンタンク
15.0m

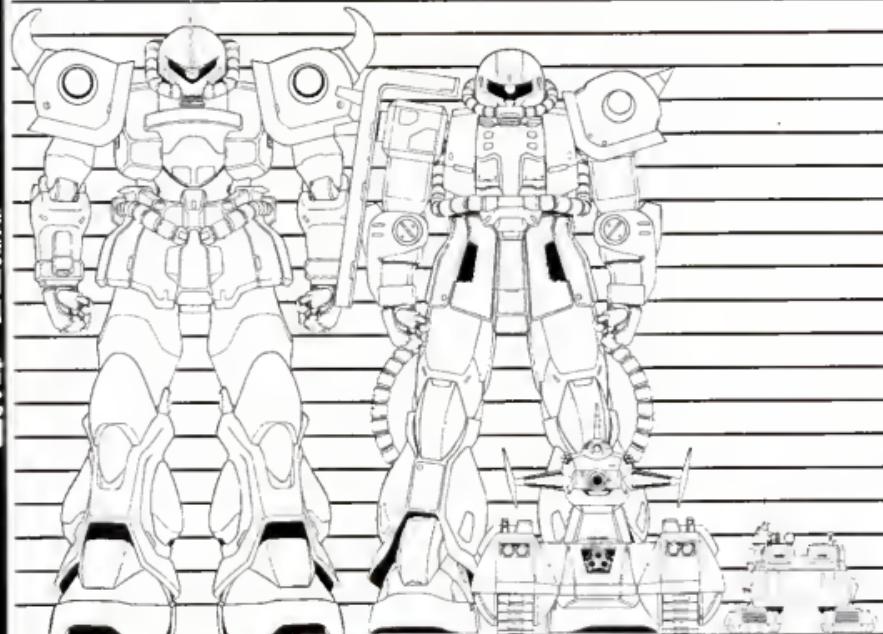
陸戦型ジム
18.0m

陸戦型ガンダム
18.0m

MS 性能比較表

名 称	型式番号	全高(m)	頭頂高(m)	本体重量(t)	全備重量(t)	
陸戦型ガンダム	RX-79(G)	18.0	18.0	52.8	73.0	
陸戦型ジム	RGM-79(G)	18.0	18.0	53.8	66.0	
ガンタンク量産型	RX-75	15.0	15.0	56.0	80.0	
ジム寒冷地仕様	RGM-79D	18.0	—	44.7	58.7	
ガンダム Ez8	RX-79(G)Ez-8	18.0	18.0	51.5	71.7	
陸戦型ザク	MS-06JC	17.5	—	56.2	74.5	
グフ	MS-078	18.2	—	58.5	75.4	
グフ・カスタム	MS-078-3	18.2	—	58.5	77.6	
グフ・フライタータイプ	MS-07H-8	18.2	—	61.5	77.6	
ドム	MS-09	18.6	—	62.6	81.8	
ザクキャノン	MS-06K	18.4	17.7	59.1	83.2	
ザク・デザートタイプ	MS-06D	18.2	17.5	61.3	79.4	

陸戦用
MS 対比図



グフ・カスタム
18.7m

陸戦型ザク
17.5m

マゼラ・アタック

ホバートラック
約3m

3.水陸両用モビルスーツ

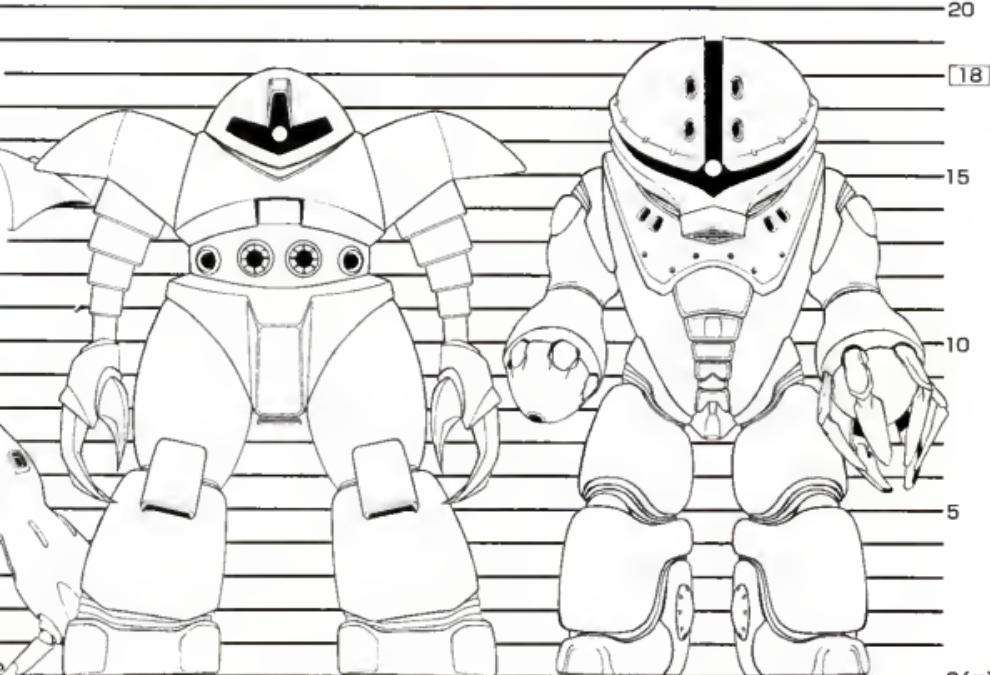
スラスター 総推力 (kg)	水中最高速度 (kt)	武装
121000	75	アイアンネイル×2、メガ粒子砲×2、魚雷発射管×2、 フリージーヤード
109600	53	105mmバルカン砲×4、メガ粒子砲、ロケット弾ランチャー×6
83000	103	クロー×2、メガ粒子砲×2、240mmロケット弾×6
253000	63	メガ粒子砲×8、フォノンメーザー
38000×2、 10000×1	89	メガ粒子砲×2、魚雷発射管×4、バルカン砲×2、 ハンド・ミサイル・ユニット×2
20000×4、 16000×2	118	ビーム・カノン×2、魚雷発射管×6

スペックリスト解説

①型式番号／型式番号とはそのMSの書類上の正式名称のこと。公国軍のMSはモビルスーツの、MAはモビルアーマーの略号。先頭に着くYは実験機を、末尾に付くMは水陸両用を示す。連邦軍はRが連邦軍製MSであることを示し、試作型はそのあとにXを示す。量産型は名称の略字を入れる。名称とはその機体に付けられた愛称のこと。現場ではこちらで呼ばれる事の方が多い。

②全高・頭頂高／全高はアンテナ等を含めた身長、頭頂高は頭部の頭端までの長さを現す。単純に高さを比べるならば全高で比較するのが一般的。

③本体重量／装備品、燃料（推進剤）、その他の付帯物を



ゴグ
18.3m

アッガイ
19.2m

MS 性能比較表

名 称	型式番号	全高(頭頂高m)	本体重量(t)	全備重量(t)	ジェネレーター出力(kW)	
ゴッグ	MSM-03	18.3	82.4	159.4	1740	
アッガイ	MSM-04	19.2	91.6	129.0	1870	
ズゴック	MSM-07	18.4	65.1	96.4	2480	
ゾック	MSM-10	23.9	167.6	229.0	3849	
ハイゴッグ	MSM-03C	15.4	54.5	253.0	2735	
ズゴックE	MSM-07E	18.4	69.5	88.9	2570	

除いた純粹に機械のみの重量
(乾燥重量)。

④全備重量／作戦行動時(出
撃時)の標準的な全装備を装
備した総重量。作戦行動に從
事することが多い。

⑤ジェネレーター出力／核融
合炉の最大発電力。自動車の
エンジン馬力に相当する。

⑥スラスター総推力／推進力
の最大値。同じ機体重量なら
ば値が高い方が加速力が高い
が、推進剤の消費量と比例す
るので、この値が高い機体が
必ずしも総合性能で優れてい
るとは限らない。

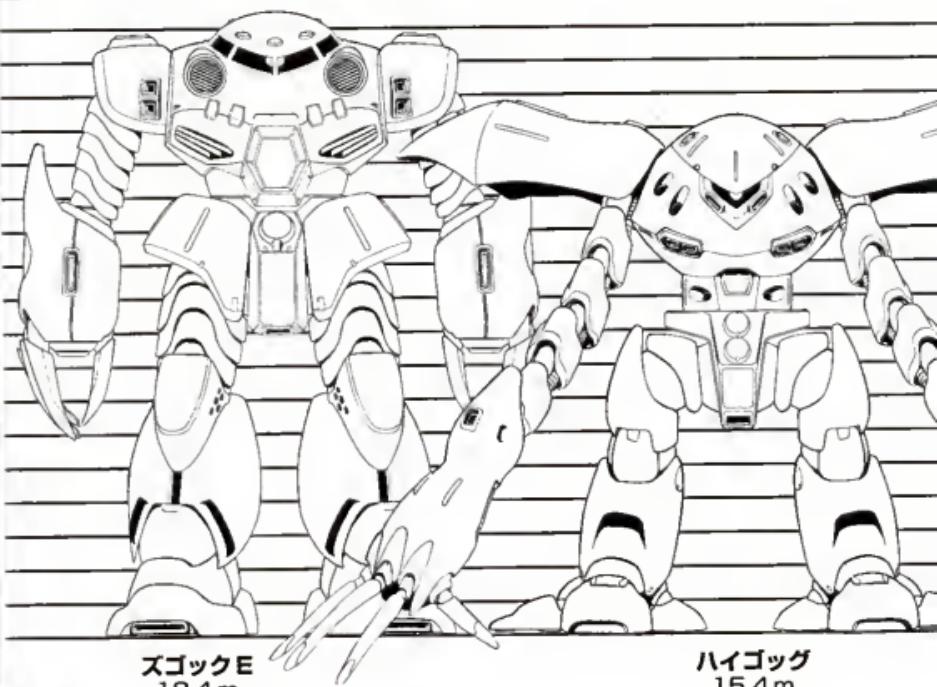
⑦水中最高速度／MSの水中
での最高速度のこと単位はノ
ット(kt)で、1kt=1.

852km/hとなる。

⑧武装／装備可能な武器を現
す。実戦では作戦にあつた武
器を選択する場合が多い。

器を選択する場合が多い。

水陸両用MS対比図



ズゴックE
18.4m

ハイゴッグ
15.4m

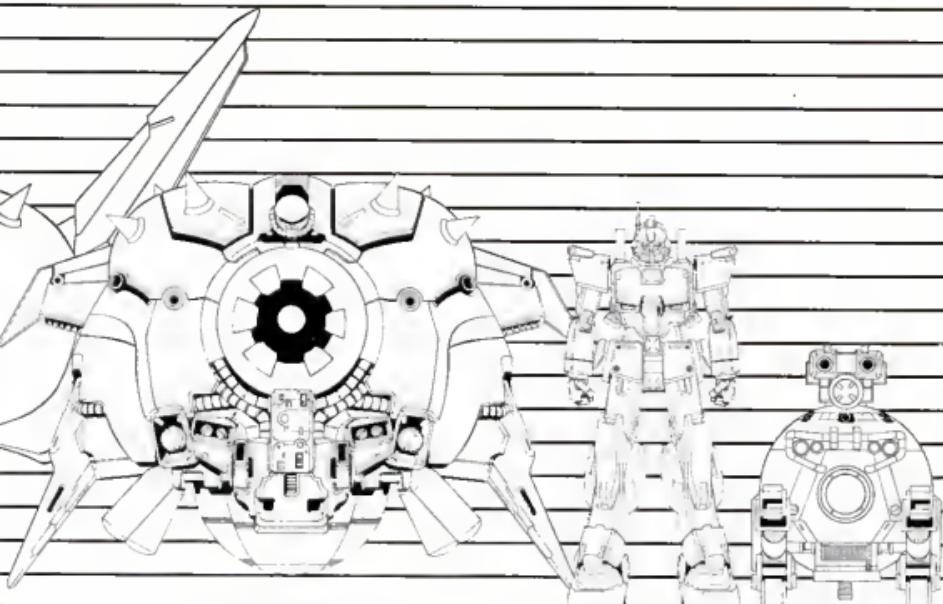
4. モビルアーマー

ジェネレーター 出力 (kw)	スラスター 推進力 (kg)	武装
—	—	2連装キャノン砲
—	—	2連装メガ粒子砲×8、アッザム・リーダー
11000	—	7連装魚雷発射管×2、対空・対艦ミサイル・ランチャー×2
不明	不明	大型メガ粒子砲
不明	不明	大型メガ粒子砲(ピンポイント・ビーム)
14200	645200	メガ粒子砲、ビット×12
74000	1760000	有線誘導式メガ粒子砲×4

MSサイズ考

一年戦争のMSは、基本的には同世代の兵器であり、ほぼ同じ大きさ、基本構成の機体ならば、その性能はそれ程違つことはない。例えば試作機であるRX-78 ガンダムは地球連邦軍の技術の粹を集め、コスト度外視で製作されたため、後の量産型のRGM-79よりも高性能ではあるが、その動力性能の差は僅か10%程度にしか過ぎない。

この程度の差ならばバイロットの腕でどうにでもなるものであり、RX-78が数多くの伝説を作り上げた理由はヘル・チタニウムの堅牢な装甲と、ビーム・ライフルにあると言つてよく、逆に言えば10%にも満たないジェネレーター出力の差が如実に出た少ない例と言えるだろう。



アブサラスII
不明

ガンダムEz8
18.0m

ポール
12.8m

MS 性能比較表

名 称	型式番号	全長(m)	頭頂高(m)	本体重量(t)	全備重量(t)
ポールK型	RB-79K	12.8	—	17.2	—
アッザム	MAX-03	24.0	—	300	—
グラプロ	MAM-07	26.1	40.2	324.1	793.7
アブサラスⅡ	不明	不明	不明	不明	不明
アブサラスⅢ	不明	不明	不明	不明	不明
エルメス	MAN-08	47.7	85.4	163.7	291.8
ブラウ・プロ	MAN-03	60.2	62.6	1735.5	2602.6

MSの18メートルというサイズは、満足できる性能を得るために決められたものであり、このサイズを元にMSのインフラクチャーが整備されたため、後のMSのサイズもこれが基本となつた。一方、この時代の水陸両用機は、全体的に通常型と比べて容積的に大型のものがほとんどである。これは、海中を潜行するためのバラストタンクの装備と、水圧に耐える構造が主な理由である。またジエネレーターは海水を利用する水冷式融合炉の採用により、大出力を可能とし、強力なビーム兵器を装備することが出来たが、陸上での作戦行動時に制約を受けるというデメリットも存在した。

アブサラスⅢ
不明

MS性能考

MSの真の性能とはスペックの絶対値でわかるとは限らない

モビルスーツの性能の良し悪しとはどうやって判断することができるのだろうか。

客観的な判断基準としてはジエネレーター出力、スラスター推力などの性能スペックの数値が知られているが、その大小によってすべてのMSの性能の優劣を判断することが出来る程、簡単なものではない。

ジエネレーター出力とは、本誌前ページでも書かれていたようにMSの核融合炉の発電力の強さだ。この値が大きい程、多くのエネルギーをM

Sの各駆動部に与えることが出来る。単純に言えば、値が大きい程速く動くことが出来るというわけだ。一方スラスター推力は特に宇宙空間での移動の際（地上ではジャンプの際）に使用される噴射推進力を指し、その値が大きい程加速力が高くなる。しかし、これらの数値は、単にMSに搭載している各機器の性能を現すものでしかなく、正確にその能力を測るには、重量で割った数値（パワー・ウエイト・レシオ）で見るのが妥当だろう。

しかし、これでも戦場での優劣は判断しにくいものである。実際この数値ではザクⅠのほうがザクⅡよりも優れているという結果となるが、ザクⅡが動力パイプを機外に出していることなどから考えても、ザクⅠは冷却系などに問題を抱えている事が考えられ、『使い勝手』を含めた総合的な性能という意味ではザクⅡの方が優れていると見るべきなのだ。

しかも、スラスター推力に関する話は、仮に同じ重量だとしたら、推力が高い方が燃料消費量が多くなるという事態となり、さらに宇宙空間においては基本的には停止（制動）するにも、加速と同じエネルギーがかかるので、さらに推進剤消費量が大きくなってしまう。

つまり、同じ燃料搭載量なら作戦行動時間（航続距離）が短くなってしまうのだ。作戦行動時間を長く取ろうとする、そのMSのスラスター推力の限界値まで使用できないという、制限を受ける状況もあり得るのだ。

さらにそのMSがどのように使われるのかも問題となる。例えば武装一つ取つてもクリアの方が優れていると見るしかも、スラスター推力に關しては、仮に同じ重量だとしたら、推力が高い方が燃料消費量が多くなるという事態となり、さらに宇宙空間においては基本的には停止（制動）するにも、加速と同じエネルギーがかかるので、さらに推進剤消費量が大きくなってしまう。

つまり、MSの性能の優劣は、求められる戦闘状況に合致することによって、初めて評価されるものであるのだ。



Illustration by Yoshihiro Sono

ガンダム オフィシャル レポート

GUNDAM official Report.

●画面の中だけでは読み解くことの出来ない「一年戦争」という宇宙世紀の戦場を、より深く理解するために、劇中では語られなかった宇宙世紀の世界にスポットを当て解説する。

歴史

HISTORY

1年戦争の地球戦線

泥沼の地上戦

一年戦争の歴史を俯瞰して見た場合、そこには戦局の転換点となるいくつかの節目を見出すことができる。

その第一は、言うまでもなく一週間戦争と、続ぐルウム戦役である。この戦いにおいて、ミノフスキーパーティーとMSという2つのエポックな発見が可能ならしめた新戦術により、ジオン公国軍は脅威の電撃戦を開拓、地球連邦軍に対して圧倒的な戦果を叩き出した。対照的に、地球連邦軍は主力艦隊が壊滅。コロニー落成としという悪夢にも見舞われ、一転「敗北か死か」という選択を迫られるに至った。

だが戦局はここで、早くも第二の転換点を迎える。ジオン公国ギレン・ザビ総帥によ

る全面降伏勧告を受け、連邦軍上層部がその調印に動きはじめた矢先、ルウム戦役で捕虜となっていたレビル中将が、特殊部隊の手で救出されたのである。

レビルはすぐさま、後世に残る「ジオンに兵なし」の演説で檄を飛ばし、士気を鼓舞された連邦軍は降伏案を棄却。1月31日の南極条約ではNBC兵器の使用禁止などを調印するに留め、不退転の決意を固めたのである。

結果論から言えば、ジオン陣営にとってこの不十分な南極条約こそが、最大の誤算だったと言えよう。

もとより国力の劣るジオン軍にとって、以降予想される拡大長期戦は明らかに荷が重すぎていたのだ。だが勢いに乗った同陣営は地球侵攻を即

断。ここに一年戦争の第二章たる、泥沼の地上戦が幕を開けた。

とは言え、なにしろ開戦緒端に鮮やかな大勝利を挙げたジオン軍である。地球降下戦で描いた青写真は、構造的な不利を割り引いて、なお優れたものであった。

具体的に言えば、その戦略は大きく三つのステージに分けられる。第一は、地球の資源産出地帯、工業地帯に対する降下制圧。第二に、現地生産による戦力の拡充。そして第三が、連邦軍本部ジャブローへの総攻撃である。

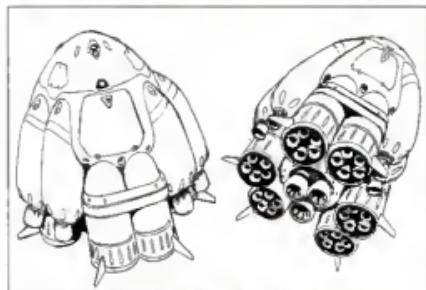
本国とグラナダの消耗を抑えつつ最小の戦力で勝利を得んとする、理に適った戦略であった。

かくして南極条約締結の翌日、ジオン軍は地球攻撃軍を

歴史



▲U C 0079年5月の地球における両軍勢力分布。ジオンの降下作戦がすべて終了し、南米を除く重要地区の多くを奪取したこの状態が、地上戦における事実上のスタートとなった。



▲ジオン軍の大気圏離脱／突入ポッド（HL V）。軌道上からの地上軍への補給などに使用。



▲東南アジアで撃墜されたHL V。地上戦の趨勢には軌道上の戦いも大きく影響する。

設立し、同7日には総力を挙げて地球侵攻作戦を開始。3

月1日の第1次降下作戦では、中部アジアに橋頭堡を築き、4日には資源採掘部隊を降下させることに成功する。

これを皮切りに、11日の第2次降下作戦で北米の工業地帯を、18日の第3次降下作戦ではアフリカ及び南半球の資源地帯を相次いで制圧。目論

み通りに作戦を展開させていた。

上図はその後2カ月を経た、地球上での勢力分布図である。この時点でジオン勢力圏は実に地表の50%を占め、両軍将兵は母なる大地の上でも激闘を繰り広げることとなつたのだ。以下、その中からいくつかの典型的な戦線について概説してみよう。

東南アジア戦線

まず始めに、UC0079年6月以降の東南アジア戦線について少々詳しく述べてみたい。この地域での大激戦は、その後の一連戦争史の本流——即ちオデッサ作戦からジャブロ一戦を経て宇宙での決戦に至る流れ——から外れてこそいるもの、当時の地上戦線のサンプルケースとして、注目すべき点が多くあるからだ。

一説によると、東南アジアにおける戦いは、ジオン軍アジア方面軍が6月に開始した「赤」作戦に端を発している。これはインドの制圧と、マレー半島・スマトラ島間のマラッカ海峡攻略を主軸とした作戦で、最終的目的はアフリカとの航路確保であつたらしい。だがいすれにせよ、

侵攻したジオン部隊は連邦軍極東方面軍の反攻に遭い、作戦は失敗。戦略的価値の低い地域を幾つか制圧するも、結果的にはいたずらに敵を刺激しただけに思われた。

ところが、ここで時流がアジア方面軍に味方する。すでに地球の資源地域制圧と現地生産による戦力拡充を達成していたジオン陣営にとって、この時期の課題は本国に向けた地球資源の打ち上げとジャブロー攻略の二点に絞られた。さらに後者に関しては、諜報活動によるジャブローの所在特定と同程度の熱意をもつて、一気にこれを叩けるだけの決戦兵器開発も進行中であった。こうした点を鑑みて、赤道直下で宇宙との往還に融通が利き、深いジャングルがある東



▲ラサ基地内のサンジバル級発着プラットフォーム。左に見えるのが、整備中のケルゲレンである。

これに対し、MSを持たない上層部は、同地区の山岳地帯にサンジバル級巡洋艦の打ち上げ設備と、新型機動兵器の開発施設を備えた秘密基地ラサを建設。周辺拠点と防衛部隊も次々と増補し、その規模を拡大していった。

▶ラサ基地のジオン兵が描いた断面見取り図。山を丸ごと切り崩し、要塞化しているのが分かる。

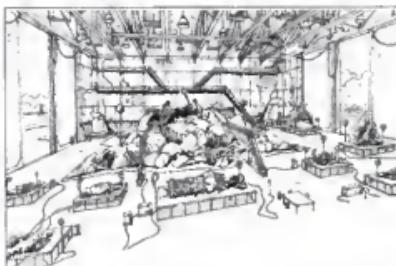




▲密林でのMS戦闘。接触距離が短くなりがちなため、バイロットは極度の緊張を強いられた。



▲連邦軍コジマ大隊駐屯基地の空撮。密集した建物が密林に囲まれている。



▲同基地に運び込まれたアブサラスの残骸。のちにメガ粒子砲試験型と判明した。

い、当初の連邦軍極東方面軍は、戦線を維持するのが精一杯だったようである。だがやがて迎えた初秋、遂に2個中隊分の陸戦型ガンダムと陸戦型ジムが配備。同軍はこれを機械化混成大隊（通称コジマ大隊）に編入して反撃へ乗り出し、以降戦いは激化の一途を辿ることとなる。

ただしこの間、局所的には

苛烈な激戦が繰り広げられてはいたものの、大局的な戦況は一進一退だったと言つていよい。そもそも深い緑が視界を遮り、音紋索敵にもノイズが混じりがちなジャングルは、待ち伏せや不期遭遇戦の危機を孕んだ過酷な戦場である。しかも地形のおかげで機動性は活かし難く、通常兵器の随伴も困難を極めた。そんな状況で天然の要害に固められた

拠点を一つずつ奪い合つていたのだから、これは無理からぬ話である。出口の見えない戦いに、両軍将兵は等しく疲弊と焦りを募らせていた。

その唯一の例外が、ラサ基地で巨大MAアブサラスの開発に従事していたジオンの技術開発陣である。大気圏離脱と再突入能力を有し、桁外れの威力を誇るメガ粒子砲を備えたこの高速飛行砲台による直上攻撃こそ、同基地の命題たるジャブロー攻略の切り札だったのだ。彼らは最前線の激闘を盾に着々とその開発を進め、10月には試験機が完成。あとはジャブロー発見の報を待つばかりだつた。

だが皮肉なことに、東南アジアの戦局は、そのアブサラスの最終テストによって一気に動き出こととなる。10月

下旬、コジマ大隊所属の第8MS小隊が、飛行試験中の同機と偶然遭遇。これを追跡した第8小隊は、ジオンの秘密射爆場にて再び交戦を行い、結果連邦軍は試験機の残骸を入手したのである。その分析結果からアブサラスの目的と恐るべき威力を悟った連邦軍司令部は、極東方面軍に急転直下の総力戦を命じた。

一方ジオン軍ラサ基地には、試験機拿捕と相前後したオデッサ陥落によつて、欧州からの敗残兵が集結。これを追跡した連邦軍は遂に基地の所在を突き止め、総攻撃を開始する。事ここに至り、ジオン側は資源輸送用のザンジバル級ケルゲレンで、敗残兵の宇宙脱出を企図。アジア方面軍はその安全を守るべく決死の戦いに臨んだが、すでに撃

め多数のMSを擁していた連邦軍との戦力差はいかんともし難かつた。やむなくジオン側はアブサラスの最新型を起動、その砲火によつて付近の山肌もろとも敵移動司令部を破壊するが、連邦軍も同時にケルゲレンの撃墜に成功する。結局、最後にはアブサラスも火山の火口へ消え、東南アジア戦線最大の戦いは連邦軍の勝利に終わった。

この一連の戦いを改めて俯瞰してみると、そこにはジオンの地球侵攻作戦を構成する各要素が、様々に影を落としているのが理解できよう。同時にそれは、緻密な青写真を思いも寄らぬ事態に突き崩され徐々に瓦解していく同軍の末路をも、すでに物語つているのである。

戦線における人の暮らし

一口に「戦線」と言つても、厳しい毎日が待つていたのだ。

宇宙空間と地上のそれには大きな違いがある。なかでも頭著なのが、戦いに携わる人間たちの暮らしぶりだ。分かり易いところでは、例えば気温の問題が挙げられよう。コロニー内と違い地上の気候は操作不能であるから、ことに寒冷地や熱帯地方の戦線に配属されたスペースノイドには、

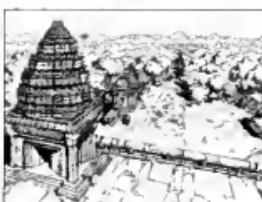
また、基本的に地続きで都市計画もコロニーほど徹底していない地上では、思わずぬところで民間人やその痕跡に出くわすことも多い。戦場のすぐ近くに街があつたり、密林のなかで宗教遺跡を見つけたりすると、宇宙育ちの将兵は例外なく驚きの声を挙げたそうである。



▶コジマ基地の本部
天幕、扇風機や水桶に苦労が忍ばれる。



▶ラサ基地のある山の麓には無人の街があり、廣がつていた。



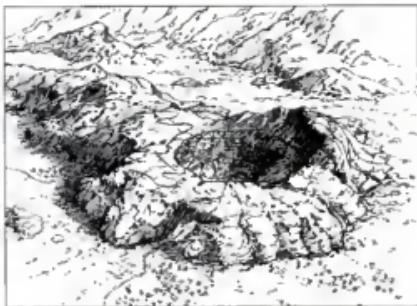
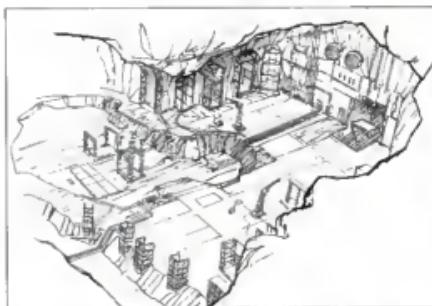
▶東南アジア密林内の仏教遺跡。のちに戦火によつて損壊。

その他の戦線

東南アジア戦線のみならず、一年戦争の地上戦線には、冒頭で述べたジオンの思惑が、例外なく影を落としている。とは言え、やはりその地域特性や戦闘時期、連邦軍の対応などによって、実際の戦況には様々な差異が認められた。以下においては、それら各戦線の概要と特徴について、いくつか列挙しておく。

こと一年戦争の地上戦を語るならば、まずオデッサ作戦に触れないわけにはいかないだろう。

オデッサとは、黒海沿岸に位置する地球最大の鉱山採掘基地である。もともとは一年戦争以前に連邦軍によって建設され、その豊富な資源埋蔵量によつて文字通り同軍戦力



▲キンパライド鉱山基地。外観上は単なる山であり、戦後もジオン残党の隠れ家となった。



▼アフリカ地区の最前線で、基地防衛の任に就くジオン軍部隊。同地区仕様のMSが、塹壕に身を潜めて迎撃態勢をとっている。開けた土地の多かった同地区ならではの戦法だ。



の生命線を担つてきた最重要拠点であつた。となれば、ジオン公国軍がこれを最重要攻撃目標に定めたのも、むしろ当然である。

事実3月1日、第一次降下作戦で中央アジアに降り立つたジオン側戦力の多くは、一路黒海へ躍進。圧倒的な数のMSによつてオデッサを陥落せしめている。僅か3日後の3月4日、早くも資源採掘部隊を招じ入れたのは前述の通りだ。

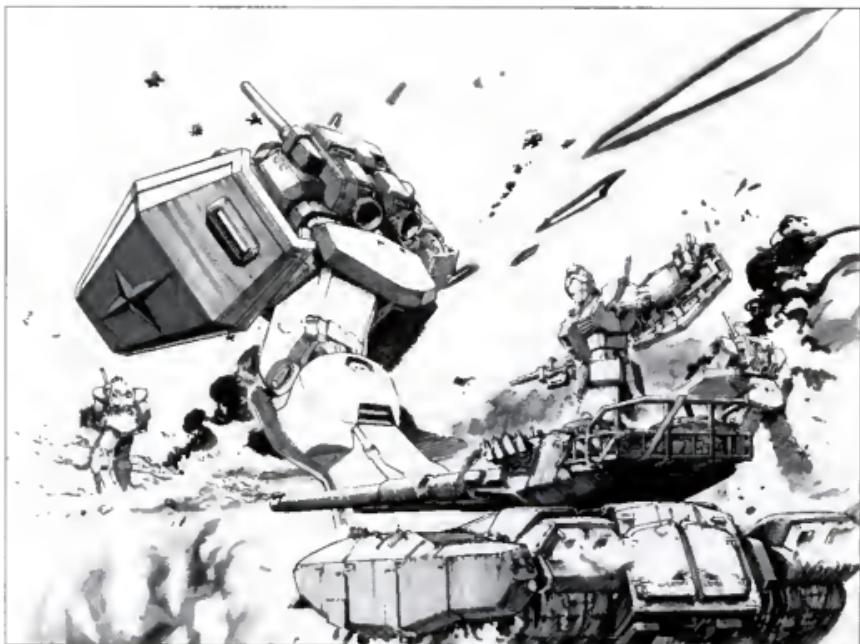
だが、その後二度に渡る降下作戦を経て、戦局は一時膠着状態となる。可能な限りのMSを投入したジオン陣営にとっては戦力の現地生産に時間が必要であつたし、連邦陣営もまた、体制の建て直しにしばしばの時を要したのである。そして意外にも、この膠

着状態が、劣勢だった連邦軍に大きなアドバンテージをもたらすこととなつたのだ。

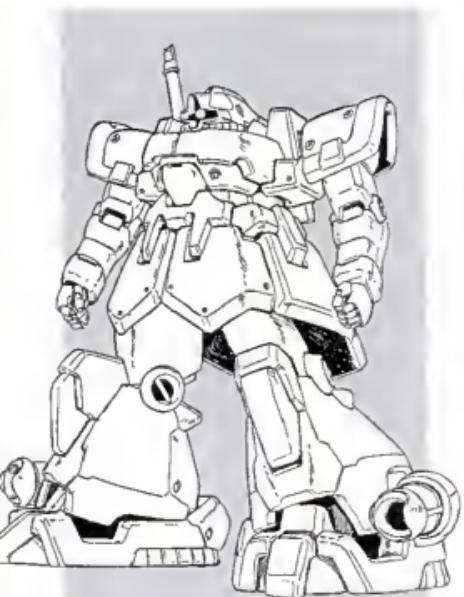
まず連邦軍全体としては、MSとその搭載艦の量産化に

向けた準備期間を持ちえた点が大きかつた。開戦緒端こそMSの猛威に不覚をとつたものの、圧倒的国力を背景に同じ土俵で戦えば負けるはずはない。唯一恐れるべきは時間の不足だつたが、ジオン側の「息切れ」がそれを救つた格好だ。

ただし、その実現にはオデッサの奪還もまた不可欠であった。初期生産分はともかく、続く最終決戦に臨むには、保有資源があまりに足らなかつたのである。もちろん決行時期も早いほどいいが、そんなとジャブローでのMS量産を待たずに戦わねばならな



▲オデッサ作戦での連邦軍MS隊と支援砲撃用61式戦車。同作戦には発動寸前で間に合った先行量産のジムも数機ほど参戦したが、初期不良に悩まされ目立った戦果は挙げられなかった。



▲アフリカ地区に優先的に配備されたMS-09F/TRPO ドム・トローベン。砂漠戦仕様機としては2世代目に当たる。

い。上層部はジレンマに苦しんだが、ここでも先の膠着期間が幸いする。局所的な小競り合いに終始していたこの間に、戦術アナリストたちが現行兵器での対MS 戦術を煮詰めていたのだ。意を強くした連邦側は11月7日、ジム量産を待たずにつな作戦を発令する。その具体的な作戦は、まず

フィッシュが軌道上のジオン側補給HLVを、ミノフスキーライ子撒布下仕様に改修された航空機群が敵戦闘機のドップラ隊を掃討。制空権を奪取後、爆撃機隊がMSなどの地上戦力を釘付けにし、61式戦車をはじめとする地上戦力による攻撃のチャンスを与えるといふものだった。この立体的な戦術は見事図にあたり、地上戦に不慣れなジオン軍を壊走高々度飛行が可能なセイバー・

地上におけるMS運用

将兵の生活のみならず、MSの運用法も宇宙と地上では驚くほど違う。まず1G環境下では、機動性が大幅にそこがれるのが大問題であろう。鈍重な歩行、ジャンプによる高さの制限はもとより、飛び上がった機体は必ず一定の加速度で落下してくるわけだから、慣れてしまえば偏差射撃で撃ち落すなど造作もないのであ

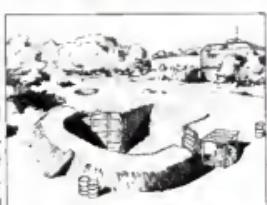
る。反面、地平線や障害物による視認限界は狭いため、身を隠しての待ち伏せが、最も有効となるのだ。作戦面で言えば、出撃時間が桁違いに長いのが最大の特徴。生命維持のため母艦に戻る必要のない地上では、数週間に及ぶミッションも日常茶飯事。荒野で補給を受けての強行軍も珍しくなかつた。



▶トーチカの砲弾ですら、回避が困難なため脅威となる。



▶簡素な割に効果的なMSサイズの塹壕、通称タコツボ。



▶密林内の補給ポイント。事実上、物資を置いてあるだけ。



せしめたのである。

もつとも、すでにジオン軍はかなりの量の鉱物資源を本国へ運び出していたこの時期の作戦開始に関しては、未だ賛否がある。だが、司令部の英断が失墜していた連邦の「力」を再び印象付け、続く反撃の狼煙となつたことは疑い得ないだろう。まして取り戻した資源の価値に至つては、言はずもがなである。

事実オデッサ作戦で勝利以降、連邦軍は各地で反攻作戦を展開、地球のミリタリーパランスは大きく傾きはじめた。だがすべての戦いが、オデッサと同様の総力戦で決せられたわけではない。その好例といえるのがアフリカ戦線である。もとよりアフリカ地区は、豊富な天然資源、優れた工業

施設、宇宙への往還に適した赤道直下の地勢と、その戦略的価値においてオデッサに勝るとも劣らない。さらに、ダイヤモンド鉱山・キンバライドをはじめとする貴金属、宝石などの産出は、戦争経済上計り知れない価値をも有していた。ジオン軍が多種多様な「アフリカ仕様MS」を保有していたことこそ、その何よりの証左である。当然ジオン陣営は、オデッサの勝利で勢いに乗る連邦軍の次なる攻撃目標をこの地であると想定。周辺地域からも戦力を転用し、文字通り死守の構えをとった。

そして、結論から言えば、ジオン軍はこれに成功した。戦中は言うに及ばず、実に終りといえるのがアフリカ戦線である。戦後8年が経過するまで、ジオン残党の秘密基地として守られたわけではない。その好例といえるのがアフリカ戦線である。

そこで、主戦力は宇宙へ向けられ、周辺地域からも戦力を転用し、文字通り死守の構えをとった。宇宙を制しジオン本国との輸送・通信経路をを絶つことで、戦わずしてアフリカの戦略的価値を無きものにしよ」というものであつた。戦いの規模と価値は、必ずしも一致しない。アフリカのそれはスケールの大きい「小さな戦い」だったのである。

実のところアフリカのジオン軍基地は、その戦力の大きさ故に「放つておられた」のだ。未だ充分なMSを保有していないなかつた連邦軍にとつて、同地区での総力戦は割りに合わなかつたのである。基地戦力を釘付けにすべく最前線では苛烈に戦つてみせたものの、主戦力は宇宙へ向けられた。宇宙を制しジオン本国の連邦軍将兵も、トリンントン基地に隠匿した核を奪取させまいと、決死の思いで戦つたのだ。だが、これらはいずれも「歴史」においての評価だ。泥沼の地上戦を戦つた将兵個々の想いを紐解けば、「小さな戦い」はあつても「軽かつた戦い」など、ありはしないのだから。



▲大戦末期のオーストラリアでの市街戦。身を隠すビルが多い市街戦では、やがて未曾有の近距離格闘戦に発展した。



▲宇宙への撤退に向け物資と人員を搬入中のH.L.V.と、それを防衛するザク。撮影場所はオーストラリアかアフリカと思われる。名も無き将兵たちの生々しい姿を活写した一葉だ。

ガンダム・オフィシャル・レポート.2

通常兵器

Weapon

U.C.0079～0080

MS以外の兵器の実力とは！？

地球連邦軍陸上戦力

一年戦争開戦時の地球連邦軍の地上部隊は、主力戦車である61式戦車を中心に構成されており、これは宇宙世紀以前からの戦略・戦術と本質的には変わりがなかつた。

これは地球連邦という單一国家体制のもとでは、大規模な国際紛争が起こる可能性は少なく、新兵器開発の必要性も無かつたからであり、当時の兵器開発の中心は、宇宙兵器へと移行していた。

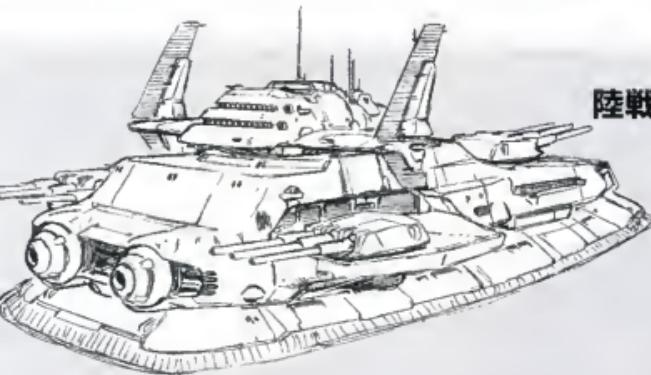
しかし一年戦争初期のジョン公国軍の地球降下作戦においてMSが使用されるに至り、地球連邦軍の地上戦力は完全に時代遅れの存在となつていたことを露呈する。

それまで高火力と高機動力で地上の盟主だった戦車は、

地球連邦軍陸上・水上戦力

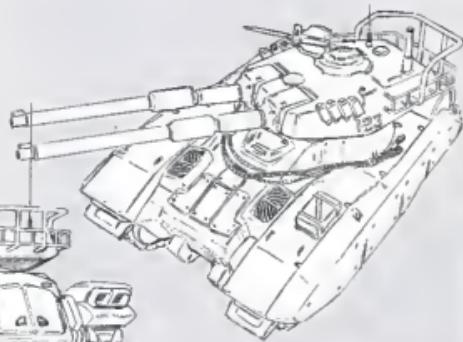
陸戦艇ビッグ・トレー

熱核ホバー・エンジンを搭載した陸戦艇。大型メガ粒子砲や実体弾式の長距離射程の主砲を装備し、艦砲射撃も可能。連邦軍高官が座乗し、前線において作戦指揮所的な役割を果たした。



61式戦車

150mm 2連装砲を搭載した地球連邦軍の主力戦車。MSの登場によって、陸戦における主力の座を奪われはしたもの、強力な火力によって、支援兵器として活躍した。



地球連邦軍陸上戦力

通常兵器

ミノフスキ粒子散布下の戦場において、航空兵器のレーダーを使った精密爆撃による援護に頼れなくなり、MSと正面から戦わなければならぬ状況に晒されてしまう。

61式戦車の主砲である150ミリ砲はジオン軍のザクの装甲を打ち抜くことが可能な威力を持つていたが、機動力では圧倒的に不利だった。さらにはレーダーが使用不可能になつたために、射撃は目視もしくは光学機器を利用せざるを得なくなり、有効射程距離と命中率は大きく減少した。

また、仮に見つからない位置から攻撃が成功しても、その存在が敵MSに察知されてしまえば、時速100km近い機動力の前には、砲撃を命中させるのさえ至難の業となってしまう。こうして、陸の

王者である戦車の存在は、わずか数カ月で前時代的なものとなってしまったのだ。

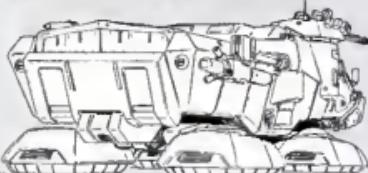
そして、一年戦争後期に入ると、地球連邦軍の地上での主戦力もMSに移行していく。しかし、ここで戦車の役目が完全に終わってしまったわけではなかつた。

地球連邦軍は開戦当初、MSがない中で何とか戦線を維持する必要があり、また一部の連邦軍の地上部隊は、ザクをろ獲・運用することで対抗していた。そんな状況の中、連邦軍は戦車の被視認性の低さと高火力という、MSよりも優れている点を有効的に利用する戦法を編み出すことにより、戦線を膠着状態にまで持ち込むことに成功した。

制空権下での大量投入による火力の集中などの他に、ろ

ホバー・トラック

ホバー・エンジンを搭載した陸戦におけるMSのサポートマシン。音紋素敵などの情報収集能力を持ち、管制指揮車としてMSの戦闘をサポートする。



ホバー・カーゴトラック

ホバー・エンジンを搭載した、物資や兵員を移動するために使用する車両。通常の車両が通れない不整地や水上も移動できる。



ジープ

兵士の移動手段として、使用される車両。4輪駆動によって、高い走破性を持つ。

獲したザクを囲に敵を砲撃可能な地域におびき寄せる“待ち伏せ”戦法などが編み出され、RGM-79が配備される頃には、MSと戦車との連携運用方が確立していった。そして「オデッサ作戦」では、それまでの戦訓による既存の戦力の有効活用と、一部配備されていたMSとの連携運用で、この一大反攻作戦を見事成功させたのだった。

一方で連邦軍では、既存の地上兵器だけではなく、MSの特性に合わせた地上兵器の開発も行われていた。

MSは、通常車両が行くことができない山岳地帯や湖や川などの場所も進軍することが可能であった。これに随伴することができるサポート車両が求められるのは当然の成り行きだつた。そこで、タイ

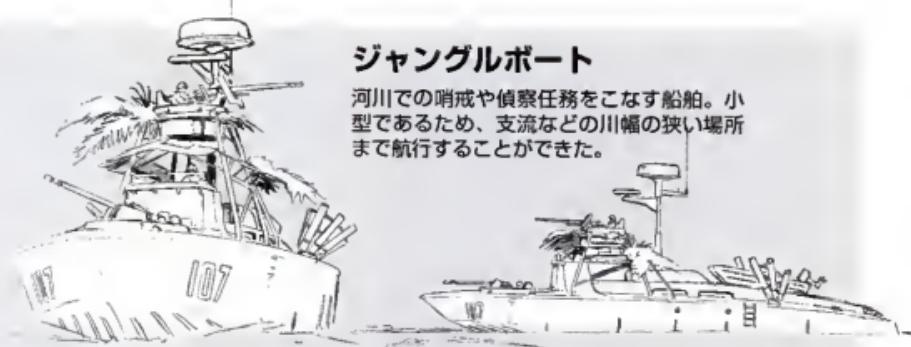
ヤやキャタピラで移動する車両よりも移動の範囲を広くすることが可能な車両が必要とされた。その結果登場したのが、ホバーを移動手段に使用した車両であり、ホバー・トラックなどのサポートマシンが開発された。

この時代はビッグ・トレーラーなどの陸戦艇を見るまでもなく、ホバー技術が移動手段として確立していた時期であり、MSを戦略の中心に見据えた陸上兵器の開発も、そういった既存のテクノロジーを利用することにより、より有効に行われたのだ。

大戦後期において連邦軍は、ジオン軍を圧倒する物量と、MSを組み込んだ総合的な戦略思想で、不慣れな地球で戦うジオン軍を確実に包囲していくのである。

ジャングルポート

河川での哨戒や偵察任務をこなす船舶。小型であるため、支流などの川幅の狭い場所まで航行することができた。



APC 基地用兵員輸送車

雪と氷に覆われた北極基地で使用された車両。滑りやすい土地に対応して、大型のタイヤやキャタピラが装備されている。



地球連邦軍航空戦力

地球連邦軍の戦車は、MSの登場によって主戦力という立場から退いたが、一方で航空戦力の方もミノフスキーパー子の存在によって従来の戦術のほとんどが役に立たなくなってしまった。

ミノフスキーパー粒子が散布された環境下では、レーダーや通信電波が使用不可能となり、航空機の運用に大きな障害をもたらした。つまり、航空機の得意とするレーダーによる敵機の捕捉、誘導ミサイルによる長距離攻撃や高々度からの精密爆撃といった戦法が通じない状況が発生してしまったのだ。

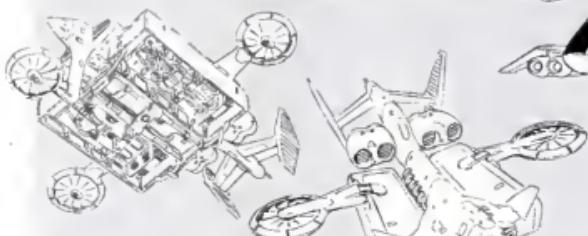
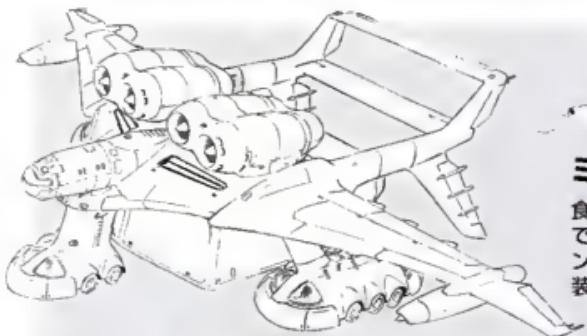
これは、音速で飛行する戦闘機から目を奪つたに等しく、既存の戦闘方法がまったく

く通用しなくなってしまったことを意味していた。

つまり、目視によって確認できる範囲で戦闘を行うといふ、レーダー登場以前の第二次世界大戦初頭のレシプロ戦闘機と同様のレベルに戻されてしまったのだ。

しかし、航空戦力は、レーダーを使えない状況を把握し、それを逆手にとれば、ミノフスキーパー粒子散布下においても、まだまだ有用であるといえた。

つまり、ミノフスキーパー粒子散布下ではレーダーを使用することができない状況は敵も味方も同じであり、逆に言えばミノフスキーパー粒子の存在によって、高速で飛行する航空機を地上から確実に撃墜することは不可能となってしまつたのだ。



ガンベリー

MSを輸送し、現地ですばやく運用するために開発された輸送機。垂直離着陸が可能である。



ミテア大型輸送機

食料や資材、兵員からMSに至るまで運ぶことが可能な大型輸送機。コントナを輸送する物資に合わせて換装することも可能。



ミテア中型輸送機

ミテアタイプの中型輸送機で、主に車両や兵員などのあまり大きくないものの輸送に使われた。

これは、機動性を活かせば、航空機はMSを相手にしても十分に戦えるということを意味していた。

それどころか、航空機は、レーダーの使用できない状況の中で、高速偵察による情報収集が可能であった。つまり、航空機という存在は、一年戦争において、それ以前よりもさらに、地上での戦いに大きな役割を果たすこととなつたと言えるだろう。

航空機によって偵察を行なうことができるようになり、敵基地の位置を確認できれば、対地攻撃や爆撃といったレーダーに頼らない攻撃を行なうこととなる。こうした発想の転換が一年戦争の中期以降に、ジオング軍の地上部隊を大いに苦しめることとなつた。

配備されるようになると、單なる対地攻撃だけではなく、航空機とMSの連携運用も行われはじめた。

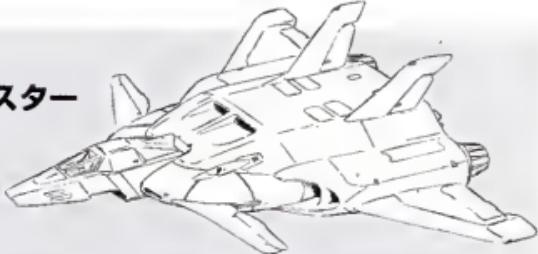
ミデア大型輸送機を使つた、MSの空挺降下作戦などは、MSと航空機の連携運用の最たるものだ。敵機地周辺まで空からMSを運び、上空から降下させて敵基地を制圧させるといった作戦も行なわれるようになる。大型で脚の遅い輸送機を敵地近くまで飛行させる。これもレーダー時代には考えられなかつた作戦行動と言つていい。

しかし当然ながら、爆撃用の弾薬を満載した爆撃機やMSを運ぶ輸送機には、ジオンの戦闘機を迎撃する能力はない。対地爆撃やMSの空挺降下などを行うためには、敵基

戦闘爆撃機

ジェット・コア・ブースター

ジェットエンジンを搭載し、地上での運用に特化させたコアファイターのシリーズ機。戦闘機、爆撃機の両面で高い性能を持つ。



戦闘爆撃機フライ・マンタ

戦闘機と爆撃機の両方の機能を持つ機体。汎用性は高かったため、主力機として活躍していた。



迎撃宇宙戦闘機トリアーエズ FF-4

宇宙空間での運用が可能な小型戦闘機。武装が貧弱だったため、あまり活躍の場がなかった。



重爆撃機デブ・ロッグ

一年戦争以前に開発された、広範囲に大量の爆弾を投下するために開発された大型爆撃機。



地球連邦軍航空戦力

通常兵器

地上空の制空権を奪取することは作戦遂行上の大前提と言えた。

そうなると、当然のこととして、敵航空戦力に対抗できる戦闘機の存在が重視される。そこで、ジオンの戦闘機を駆逐できる新時代の制空戦闘機の登場が熱望された。

連邦軍は一年戦争が開始される以前も多くの航空兵器の開発を行っていた。しかし、宇宙空間でも地上でも新兵器であるMSの開発に重点が置かれていたということが現状であった。そんな状況下で注目されたのが、MSの戦闘データを持ち帰るために開発された、迎撃・支援戦闘機コア・ファイターだった。

大気圏内でも宇宙空間でも使用が可能で、予想以上に運用の幅が広く、性能もさまざま

ずのレベルにあった同機は、新型機開発のベースとなつていった。その結果、航続距離と武装を大幅に強化したコア・ブースターが誕生。そして、コア・ブースターの大気圏内専用仕様として、戦闘爆撃機のジェット・コア・ブースターが戦線に配備された。

制空権を奪取することが可能な戦闘機としての機動性、爆撃用の弾頭を搭載することが可能な運用性を併せ持ち、ミノフスキーパーティー散布下での運用を考慮した設計が施された機体は、一年戦争後半の地上戦に多数導入され、航空兵器の有用性を再び示したのである。しかし、その後の兵器体系は、MSが空をも制する性能を手にするに至り、航空兵器も戦いの表舞台から消えていくのであった。



多目的戦闘機
セイバー・フィッシュ

宇宙空間、高高度、大気圏内とあらゆる局面で使用可能で、コア・ブースター開発への基礎となった機体。



多目的戦闘機コア・ブースター

コア・ファイターに熟核ロケットブースターとメガ粒子砲の追加装備を設けた、火力の高い戦闘機。



防空用高々度戦闘機
TIN CODD

防空用に開発された機体で、空対空能力に特化した性能を持った戦闘機である。

対潜攻撃機
ドン・エスカルゴ

潜水艦を発見する対潜哨戒能力に優れ、潜水艦や水陸両用MSへの攻撃に活躍した。

ジオン公国軍陸上戦力

ジオン軍は、地上部隊の主力兵器はMSであると考えたため、連邦軍に比べると陸上兵器にあまり力が入れられていない。実際コロニー内という密閉空間では、使用環境の再現にはおのずと限界があり、開発に際し満足な実験を行うことは出来ないので、過去の兵器開発のデータをもとに、ある程度の部分はコンピュータのシミュレーションに頼つて陸戦兵器を開発しなければならなかった。そして、その結果、従来の陸戦兵器の兵器体系とは違った陸戦兵器の登場へとつながつていったのだ。

そんなジオン軍の陸上兵器を代表するのが、マゼラ・アタックである。砲塔部分が分離し、上空からの攻撃を可

能とする兵器は、外観こそ戦車に近いが、運用に対する考え方とは、従来の地上兵器とはまた違う。マゼラ・アタックと呼ばれる砲塔部分は、垂直離着陸が可能な大型砲を持つた戦闘ヘリのような兵器であるが、この飛行機能を加えたことで、マゼラ・アタックは徒に大型化し、車高が高いため敵に発見されやすいという、戦車としては致命的な弱点を抱えてしまうことになる。

マゼラ・アタック

ジオン軍が地球侵攻のために開発した陸戦兵器。砲塔と本体が分離して2段攻撃を行うという極めて珍しい設計思想を持つ



ジオン軍装甲車

ジオン軍地上機械化部隊の車両で、連邦軍車両や歩兵への攻撃に使用された。

ジオン軍ジープ

走破性が高い4輪駆動の車両。コロニーで開発されたため、電気式エンジンを積んでいると思われる。

通常兵器

のである。また、MSを飛行させる研究や、対空砲を装備リエーションが多く誕生したのも、戦術的にMSに比重を置いていたからと言える。

一方、コロニー内でも地上でも有用な兵器には、ヘリコプターが挙げられる。低速で低高度を移動可能なヘリコプターは、コロニー内でも使用頻度が高く、航空兵器や陸戦兵器に比べると遙かに実用的なものを完成させることができた。そして、地上においても、その有効性は歴然であつた。MSの攻撃をかわすことが可能な飛行能力と機動性、有線式誘導ミサイルを装備することで確実にMSを追い込むことが出来る戦闘能力。過去の歴史においても、戦闘へりは戦車の最大の敵であり、

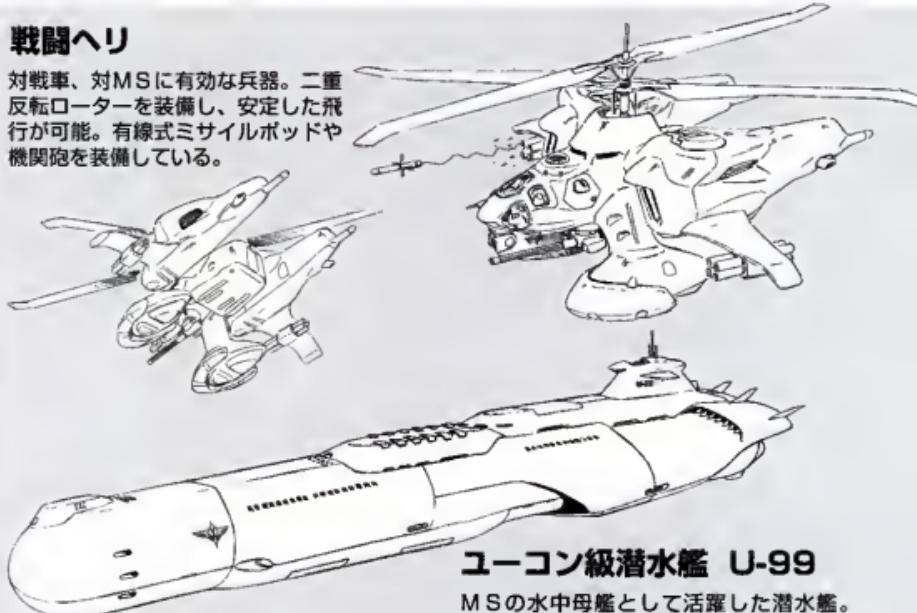
もちろんMSにとつても同様だった。

ある意味、MSと戦闘ヘリの連携運用は、地球連邦軍が行っていた戦車とMSの連携運用に対抗するのに適した組み合わせであったと言える。戦闘ヘリは、機動力を活かして火力支援を行う戦車を排除し、MSによる戦闘をサポートする。戦車を片づけた戦闘ヘリが、MSに加勢すれば、さらに戦闘を有利に進めることが可能となる。

しかし、局地的な戦闘においては、こうした連携運用が有効だったとしても、大局的には地上での戦闘を熟知して、航空戦力を大量導入し、補給路や増援を絶つという戦術を展開する連邦軍に押されてしまうのも、当然の流れだ

戦闘ヘリ

対戦車、対MSに有効な兵器。二重反転ローターを装備し、安定した飛行が可能。有線式ミサイルポッドや機関砲を装備している。



ユーコン級潜水艦 U-99

MSの水中母艦として活躍した潜水艦。もともとは、地球連邦軍が開発したものをお譲り、改良して使用している。

ジオン公国軍航空戦力

ジオン軍の地球における航空戦力は、MSに頼り切った陸上戦力に比べれば理にかなっているが、それでも実際の地球の空を知らない状況で開発された航空兵器は、特殊な形状のものが多い。

ジオン軍は、地球侵攻作戦の立案と同時に、地球で運用する航空兵器をコロニー内で開発していた。実際に満足な飛行実験を行うことができないコロニーで開発された航空機は、過去の航空機のデータをもとに、風洞実験とシミュレーションによって出来上がった「地球でも満足に使える」はずの機体であった。これらの機体は地球降下作戦時にはじめて、その真の実力が評価されることとなつた。

地上戦力に関しては、MSを主力にすることと、革新的な軍隊を作り上げたが、それと同時に航空兵器は実用化させなければならない理由があった。それは、制空権の確保もさることながら地上での効率のいいMSの輸送手段が必要だつたからだ。

MSは戦闘時においては、通常の陸上戦力以上の機動性や運動性を発揮できたが、移動力に問題があつた。そこで、MSを素早く目的地に輸送するための大型輸送機が必要となり、攻撃空母ガウを開発。しかし、あまりの巨大さのため、連邦軍の戦闘機と交戦すれば簡単に撃墜されてしまう可能性が高く、護衛機としてガウに搭載可能な小型戦闘機、ドップも併せて開発され

戦闘機ドップ

運動性とガウへの搭載能力を重視して開発された小型戦闘機で、視認性の高い大型のキャノピーが特徴。



偵察機ルッゲン

偵察、索敵を行うレドーム2基を装備した偵察機。翼下のベクタードノズルによって垂直離着陸が可能。



通常兵器

ガウ攻撃空母には、ドップが8機搭載可能で、本体格納庫にはMS3機を収納することができた。まさに、空飛ぶ空母的な存在であり、一年戦争後にはこの運用思想を発展させた地球連邦軍の飛行空母が誕生することになる。

一方、連邦軍基地への爆撃を想定して、爆撃機ド・ダイYSを開発するも、推力に余裕があることが判るとMSの空中移動・戦闘用に転用するなどの柔軟な対応を見せた。この「MSを空中で戦闘させるために航空兵器」という考え方でも、その後のMS中心の兵器体系に受け継がれた。一方で、MSを飛行させる実験を続けたのは、ジオン軍らしい発想と言えるだろう。

地球連邦軍の航空戦力は、既存の兵器体系を踏襲し、ミ

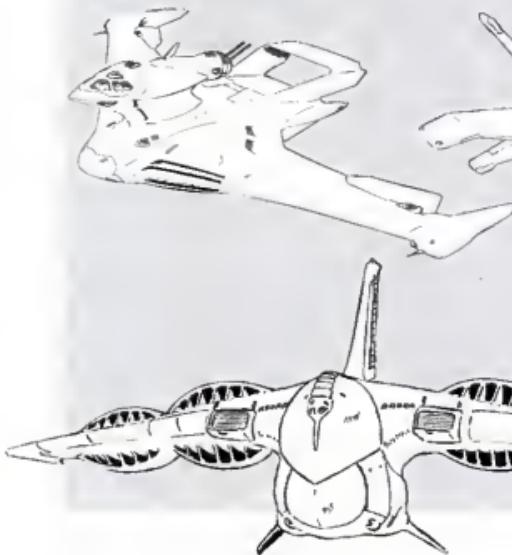
ノフスキーパーティー散布下での運用を見直すことで復権し、ジオン軍を駆逐する原動力の一つとなつた。一方でジオン軍の地上での兵器体系にとらわれない航空兵器開発に対する柔軟な発想は、一年戦争においては、熟成が足りなかつたために「使えない航空戦力」という印象を残した。

しかし、地球連邦軍の既存の技術を流用した兵器体系が後に姿を消し、ジオン軍のMSをベースとした航空戦力の連携運用が、その後の宇宙世纪の戦場での主流となつたことは、歴史が示している事実である。

ジオン軍の航空機開発は、いわば時代を先取りしすぎた技術思想であり、それが故に失敗したという印象を残していると言えるだろう。

輸送機

ドップとルッキンを掛け合わせたような特殊なフォルムの輸送機で、物資や車両の輸送などに使用された。



爆撃機ド・ダイII

爆撃機であったド・ダイYSをベースに、よりMSの輸送に適した形に改良した機体。航続距離、推進力が強化されている。



攻撃空母ガウ

MS3機を運ぶことが可能な大型輸送機。ドップ8機を搭載することで、対空能力の低さを補っている。爆撃能力も持っている。



宇宙艦艇

一年戦争が始まる宇宙世紀0079年までは、宇宙空間の戦場の花形といえば宇宙戦艦だった。宇宙戦艦の大火力による砲撃という戦法は一年戦争を通じて有効なものだったが、MSの前にはその防御力の低さが問題となつた。つまり、その火力を使用する前にMSに沈められれば戦力としては無意味ということだ。

そこで、宇宙戦艦にはMS装備することは必要不可欠となり、一年戦争後期に入る頃にはMS運用のノウハウが多数蓄積され、それらのデータによりMS中心の兵器体系が完成していった。

一年戦争開戦当初、宇宙艦艇はMSの運用を前提にしていなかつたものが多々、それ

初期の一連の艦隊戦において、連邦・ジオンの両軍とも多くの艦艇を失つたことにより、両陣営ともに大戦中期は宇宙艦隊を再建するために新たな艦船の建造に努める時期であった。この課程で地球連邦軍の「ビンソン計画」と呼ばれる一連の艦隊再建計画においては、サラミスやマゼンとといった従来型の艦にMS運用を前提とした設備が加えられることがとなつた。さらに、一連のMS開発計画、いわゆるV作戦の一環として建造さ

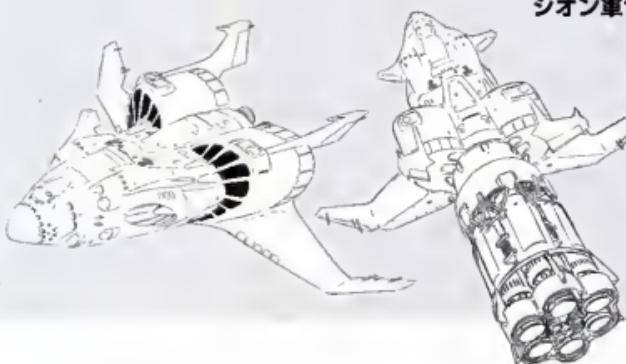
らの艦のMS運用体制は必ずしも満足行くものではなかつた。また、MSに対する武装に関しては、その対処法が確立していかなかった。そのため状況に応じて艦を改修することで対応していく形がとられるうことになる。

地球連邦軍ホワイトベース級強襲揚陸艦 グレイファンタム



一年戦争後期に就航した準ホワイトベース級の艦船。船体の鋭角的なラインが特徴的。サイド6のリボーコロニーへアレックス回収に訪れる

ジオン軍サンジバル級機動巡洋艦 ケルゲレン



東南アジア地区の戦場で脱出用に使用された艦。大気圏離脱用のブースターを装備。大気圏離脱前に撃墜されてしまう。

通常兵器

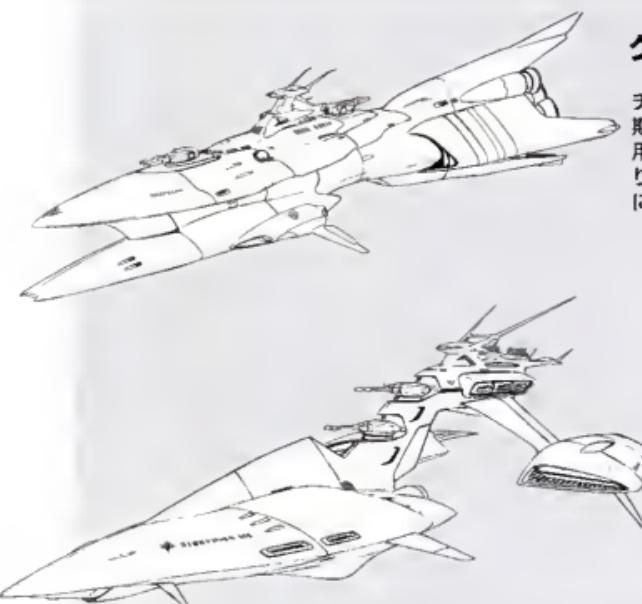
れたホワイトペース級の艦艇も増産され、2番艦以降はホワイトベースで得たMSの運用データをもとに、改良が加えられ、地球連邦軍の艦艇におけるMS運用ノウハウは次第に確立されていった。

一方、ジオン公国軍の宇宙艦艇はといえば、MS搭載艦のノウハウは連邦のはるか先を行つており、開戦当初実戦に投入されたムサイ級軽巡洋艦などにより、新時代の艦艇の威力を存分に見せつけた。しかし、その一方でMS開発前より存在していたチベ級重巡洋艦なども数多く存在していたのも事実だった。

これらの艦艇は一年戦争後期には、艦船のMS運用は当然の機能となり、甲板にMS発着艦用のカタパルトを装備した艦がほとんどとなる時代が到来する。一年戦争後期生産型の艦船によって得られたデータは、後の艦船開発のベースとなつていったのだ。

大改修がなされたグラーフツェッペリンなどが登場し、ムサイ級は数次にわたる改修設計の結果、最後期建造型はその外観が初期型と大きく変わるものとなつた。

これらの改修は搭載数増をはじめとしたMSの運用をより効率的に行うための改修であり、ジオン軍といえど、MS運用について完全に確立したわけではなく、いかにこの時代の宇宙戦闘がMS中心であつたかが分かる。



ジオン軍ティベ級巡洋艦 グラーフツェッペリン

チベ級重巡洋艦を大改装した後期型。艦首部分には、MS発進用のカタパルトが新設され、よりMSの運用性を考慮した設計になっている。

ジオン軍ムサイ級軽巡洋艦 ジークフリート& ヴァルキューレ

ムサイ級軽巡洋艦の後期生産型。船体がシャープな形となり、MSの格納庫が大型化されている。MS運用に力が入れられたためか、主砲は3基から2基に減らされている。

MS戦闘マニュアル

MS BATTLE MANUAL

確実に生き残るために知っておきたい
MSのメリット、デメリット

MSの長所と短所を理解して 戦闘を有利に展開せよ!!

MSという兵器は、これまで存在してきた、戦車などの地上戦力、戦闘機などの航空戦力のどちらの要素を含みつつ、どちらにも属さない、まさに宇宙時代のまったく新しい兵器である。

それは、初めて戦闘に導入された一年戦争における多大な戦果からも理解できる。それまでの歴史が築いてきた兵器体系を塗り替えてしまったその力から、優秀かつ画期的な兵器であることは、今や万人が認めるところだ。

しかし、新時代の兵器と言つても、決して万能なわけではない。MSパイロットたるものが、自分たちが乗り込む兵

器のメリットとデメリットを完璧に把握し、戦場のさまざまである局面に対応していくなければならない。

知つてのとおり、MSは宇宙空間、地球の重力下、そして「ローラー」の内部という、宇宙世紀における重要な戦闘地域すべてでその力を存分に發揮することができる。しかし、

それぞれの環境ごとにMSの使用法は大きく違い、もちろん欠点と利点も変わってくる。そこで今回は、各環境において、MSはどのように使

くとも、これらを知らないれば生き抜けないし、逆にそれらを知つていれば、操縦技術が低くとも生き抜くことができる。これからは、よりMSを中心とした戦いが多くなることだろう。そうした状況で生き延びる基本をここで学んで欲しい。

1・宇宙編

MSは、もともと宇宙空間での使用を前提に開発されており、無重力状態こそが、MSが最も得意とする戦闘スタイルと言えるだろう。

MSが登場する以前の宇宙艦及び、宇宙戦闘機によって

MS戦闘マニュアル

行われていた。そして戦いの趨勢を決めるものは、戦艦の持つ巨大な砲であった。一年

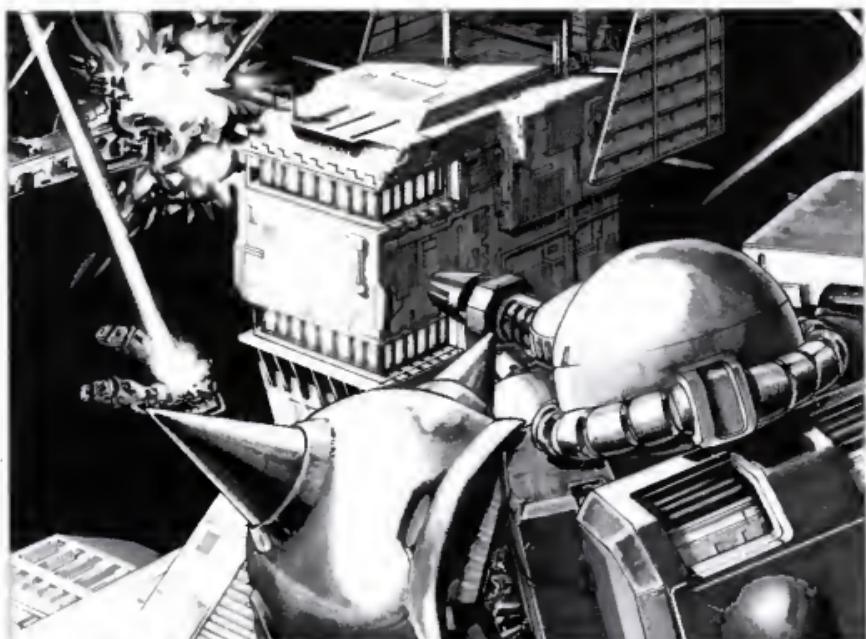
戦争の初期の段階では戦いに勝つには、攻撃力の高い火器を用意することであり、つまりそれを備えた船を数多く建造するという、いわゆる「大艦巨砲主義」の時代だった。

MSは、そうした状況を打破すべく、他の兵器の追従を許さない宇宙空間での機動性の高さを活かして戦う兵器として開発された。いかに巨大な砲を持つ艦艇とは言え、高速で移動しながら接近する小型の兵器を確実に撃墜することは難しい。ましてや艦艇の「目」とも言えるレーダーは、ミノフスキーパーティー散布下では

沈することができるのだ。

それまで使用してきた宇宙戦闘機は、単体ではその攻撃力が低く、スピードこそ優れていたものの宇宙空間における機動の方法は艦艇とさせて変わらなかつたため、決定的な対艦攻撃兵器たりえなかつた。さらに、ミノフスキーパーティーが散布された宙域では、それまで使用可能だつたレーダー誘導式の対艦ミサイルが使用不能になり、宇宙戦闘機は兵器として役に立たなくなつてしまつた。

一方MSは宇宙空間で他の兵器に負けない能力が与えられている。人間と同じく四肢を持つたMSは、各所に設置された姿勢制御用のアボジモーターと、手足を動かすことで推進剤を使わず慣性により方向を変化させるAMBAC



▲MSの最大の利点は、機動性の高さにある。機動性を活かして艦船の砲撃をくぐり抜けて懐に潜り込み、最小の攻撃によって最大の戦果を挙げることができる兵器は、MSだけである。

MS BATTLE MANUAL

を駆使することで、最小限の機動と燃料消費であらゆる方向へ瞬時に向きを変え、移動することができる。

つまりMSならば、素早く

移動や方向転換が可能なため、従来の兵器より複雑な動きが可能であり、当然ながら敵艦の対空砲火からの命中率もまた低くなる。そして、背中のメイン・スラスターを併用した高い機動力を活かして一気に近づき、艦の弱点である機関部や艦橋へのピンポイント攻撃を行う。レーダー追尾型の迎撃ミサイルなどが使用不可能な状態では、その迎撃にはMSを使用するしかない、というほどの孤高の兵器と言つていいだらう。

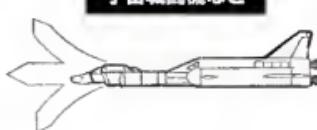
しかし、絶大な能力を發揮するMSにも、弱点がないわけではない。それは稼動時間

の短かさだ。機種ごとに運用可能時間に差はあるが、総体的にMSは単体で長時間活動できるようには設計されているのだ。

MSの機動性が高いのは、先にも述べたとおり、移動用のスラスターを多数装備しているためだ。しかしスラスターの使用は大量の推進剤消費を伴う。MSが利点である機動性を活かそうとすればする程、推進剤を多く消費する。つまり、MSの利点は弱点との諸刃の剣でもあるのだ。一見自由自在に見えるMSによる機動も、活動可能範囲が存在することと、常に自機の作戦行動時間を頭にたたき込んで行動する必要があるのだ。

また、MSの行動可能時間に制限があるということは、母艦の存在意義が大きいと言つていいだらう。

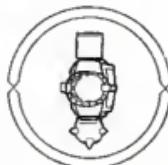
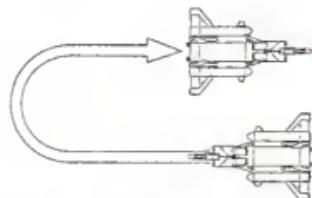
宇宙空間での機動の違い



※旋回、制動、上昇下降などのすべての動作で推進剤が必要



※進行方向への進行、制御以外はAMBACにより推進剤不要



MSと宇宙戦闘機の機動性の違い。戦闘機は、方向を変えるために旋回するための距離が必要だが、MSはその場であらゆる方向に移動することが可能。MSが宇宙空間でいかに優れた兵器であるか判るだろう。

MS戦闘マニュアル

うことでもある。宇宙空間において敵の宇宙要塞への攻撃といった大規模作戦以外での戦闘は、艦隊戦となることが多い。そのような状況でも主な戦いはMS対MSとなるだろう。しかし、戦闘自体の勝敗は敵母艦の撃沈、もしくは数を減じさせて撤退させることで決するものであり、母艦の死守は敵MSを撃墜すること以上に重要な課題なのだ。

つまり宇宙空間での戦いは、MS単体の性能やパイロット個人の技量も大事だが、最も重要なのは母艦との連携なのである。いくら多数のMSを撃墜しても母艦が撃沈されてしまえば、そのMSは短時間で無力化してしまう。宇宙空間での戦いは、常に母艦を守る戦いであることは忘れてはならない。

こののような条件下で、いかに有利に戦うか。これを極限まで追求するために、宇宙空間仕様のMSはさまざまな改良が行われていった。

宇宙空間での戦闘に勝利するのに最も重要な要件として、いかに敵機を圧倒する機動性を確保するかということである。MSは総体的に装甲がそれ程厚くはない。MS戦における小型火器による攻撃に対しては、装甲が役に立つが、メガ粒子砲やビーム砲が1発当たればMSといえど、ひとたまりもない。つまり、「いかに避けるか」が重要な課題となるのだ。そこで、一年戦争後期の宇宙仕様MS各部にはより早いスピードで動けるスラスターが追加装備され、さらに姿勢制御用のアボジモーターを増設する形で進

化していく。



◆ジム・コマンド宇宙仕様のランドセル。機動性の向上を図るために、コロニー仕様と比べて多くのスラスターを搭載している。こうした、仕様変更を重ねて、MSはより宇宙空間での機動性を向上させていったのである。

MS BATTLE MANUAL

全なる弱点の克服には至つて
いない。

ここまでは主にMSのハート面でのメリット、デメリットを解説してきた。ここからは実際の戦闘ではどのように戦うべきかを説明しよう。

敵艦やMSの数や、近づいてくる敵MSがどのような軌道を描くかを把握、予測してから開始するべきだ。

おり、最小の距離であらゆる方向転換が可能であることだ。直線的な動きは、軌道を予想されやすいことを常に頭に入れ、ランダムな回避行動を実践するのだ。

撃時などのリスクを減らすためだ。僚機の援護があれば、対艦攻撃に集中でき、より確実に戦果を挙げることができるのである。ここで、敵艦を撃沈できれば速やかに次の目標を探す行動を取り。繰り返すが周囲の索敵は怠らないこと。命取りに繋がるぞ。

外洋による敵艦発見の報告が、その後、ミノフスキーパーナー粒子の散布と艦砲による遠距離射撃が行われる。この時、各艦艇は互に敵の正確な位置や距離を十分に把握できない状態であり、これはゴングのようなものだ。続いて君たちの出番だ。M S 隊は敵艦撃沈もしくは、

勝しかたとしても、必ず外の
使用頻度が高くなり、結果的に
に作戦行動時間が大幅に削ら
れるためだ。次に同じ状況が
起きたら燃料切れで行動不能
になりかねない。敵よりも先
に敵を発見し、最小限の動き
で追いつめることが重要だ。
もし守勢に入ってしまった
場合は慣性移動とAMBAC
を駆使し、プロペラントの消

先行してくる敵M・S隊迎撃のために出撃する。

対MS戦に向けて出撃した
ら、まず冷静に敵艦と母艦の
位置関係、自機の戦闘範囲を

場合は慣性移動とAMBACを駆使し、プロペラントの消費を抑えつつ、敵機に動きを読まれないよう心がける。MSの利点は、先に述べたと

単機での対艦攻撃は、よほどのことがない限り、リスクが高すぎるので避けたほうがいい。MSが3機1小隊で行動するのは、こうした対艦攻

ない。MSの利点と戦闘七才リーを最大限に活かすこと、それが生き残るために最良の道であることを覚えておくよう

MS戦闘マニュアル

2・コロニー編

宇宙空間での戦闘に比べて、MSのスペースコロニー内の戦闘は制約が多い。とは言つても、コロニー内部は後に説明する地球の重力下や宇宙空間に比べれば、MSが最も戦いやすい場所だと言つていいだろう。

コロニーは、シリンドラー 자체が回転する遠心力で重力が発生するため中心ではほぼ無重量状態となる。コロニーの直径は、平均3・5キロ。地表面から高度にして、1・7キロの位置には完全な無重力地帯が存在するという特殊な環境であり、高度によって重力値に差が出てくる。そのため航空機が使用できず、MSが登場するまではコロニー内の防衛は主に地表用の戦闘車

輛もしくはヘリコプターに頼つている状況だった。

当然ながら、車輛は地表を走ることしかできず、またヘリコプターも重力の関係上その行動には自ずと制約がある。

コロニー内を防衛するには、MSが最も適していると言つていいのだ。MSならば、上昇して無重力地帯に到達しても、AMBACによって姿勢制御し、反対側の地表へ最短距離で向かうことも可能である。つまり、MSほどコロニー内を自在に動ける兵器はないのだ。

さて、MSがコロニー内で戦うシチュエーションは、コロニーを制圧するための侵入した場合、もしくはコロニー内に侵入してきたMSを迎撃するという状況だろう。コロニー内は、全長30キロ

コロニーにおけるそれぞれの活動範囲

コロニー内・市街地・居住区	コロニー内・無重力空間など	コロニー外
 MS		
○ 居住区ではほぼ無制限	✗ 行動不能	✗ 行動不能
 ヘリコプター	△ 道路以外の区域は行動不能	✗ 行動するには設備が必要
 エレカ		✗ 行動不能

▲MS、地上用車両、ヘリコプターがそれぞれコロニー内で行動可能な領域を示した表。コロニー内では、MSのみが全ての領域で活動することが可能だが、それだけに熟練したMS操縦技術が必要となってくるのだ。

MS BATTLE MANUAL

程度であり、MS同士が戦うには狭すぎるという場所ではないが、使用可能な武装は限られる。大火力を持つバズーカやビーム・ライフルはコロニー外壁を傷つけてしまう恐れがあるため、コロニー自体の破壊を目的としない場合は、マシンガンを中心とした小口径の実体弾を使うべきである。

コロニーに侵入する側の理由は、敵施設の偵察や都市制圧、軍事基地破壊などであり、コロニー自体の壊滅が目的となることはほとんどない。

実際にコロニー内での戦闘に入ると、MSは、主に主要構造物のある地表付近での接戦状態での戦いが基本になる。しかし、常に重力が発生し続ける地球での戦闘とは違い、高度を取れば取るほど、

MS同士が戦うには狭すぎるという場所ではないが、使用可能な武装は限られる。大火力を持つバズーカやビーム・ライフルはコロニー外壁を傷つけてしまう恐れがあるため、コロニー自体の破壊を目的としない場合は、マシンガンを中心とした小口径の実体弾を使うべきである。

重力の影響を受けずに、立体的な戦いが可能となる。つまり、地上では落下するだけのジャンプの限界値は無いに等しく、無重力に近いコロニー中心部や先端部分（宇宙港などがある無重力地帯）で戦闘を行えば、空中静止、素早い姿勢変更などといった、MSならではの空間戦闘を行うことができるのだ。

つまり、コロニー内では地上よりもMSの絶対的不利な状況は発生しにくく、MSにとっては絶好の戦場なのだ。しかし、それが故にMSの操縦技量や熟練度の差が出やすい。コロニー内は、宇宙空間に比べれば狭い場所であり、必然的にMS同士の近接戦闘が多くなる。宇宙空間に比べて、よりシビアな攻撃回避行動が要求され、さらに攻撃を

受けける頻度も断然に高くなるのだ。敵MSバイロットの操縦技術が長けていれば、宇宙空間以上に予測不能な動きによって翻弄され、簡単に戦闘不能にさせられてしまうかもしれない。さらに戦闘に際しては宇宙移民の生活の場であるコロニー内の被害を最小限に抑える努力を忘れてはならない。

そういう意味では、コ



◆ジム・コマンドのスペースコロニー内仕様。宇宙空間仕様に比べて、姿勢制御用のスラスターの数が少ないが、ランセル中央に配置された上昇用のスラスターが強化されているのが判る。上昇性能が高い方が、コロニー内では有利な証拠である。

コロニー内の戦闘はMS乗りにとって、戦いやすい反面、最もシビアな戦闘ファイールドとも言えるのだ。

MS戦闘マニュアル

3・地上編

地球の重力下は、宇宙空間やコロニーの内部に比べると

MSにとっては戦い難い戦場である。その最大の理由は、地球の重力によってMSの利点である機動性が宇宙ほど存分に発揮できないためだ。それでもMSは地上戦に大量投入された理由は、MSにはそれまでの地上兵器には不可能な運用ができたからである。

今まで説明してきた、宇宙空間とコロニー内という戦場では、MSが兵器体系の中心的位置を占め、的確な状況判断さえ忘れなければMSが他の兵器に圧倒的な敗北を喫することはない。しかし、このMSならば、それ以上の能は別だ。MSは地上の兵器体系のひとつに組み込まれてい

まず地上では他の兵器を完全に圧倒する利点が存在する反面、決定的な欠点もあることを知つておけ。

従来の陸上兵器と比べた場合、地上でのMSの利点として、まず挙げられるのはジャンプによる三次元的な動きが可能な点だろう。MSは、地表を蹴り背部のスラスターを吹かすることで、ジャンプすることができます。ジオン軍のMS-06-JザクIIのジャンプは、ひと飛び100メートルと言われており、現在配備の中心となっている一年戦争後期型のMSならば、それ以上の能力がある。

▶MSは、ジャンプすることで100メートル以上の高さから地上の施設や車両を攻撃することができた。また、地上兵器の砲撃に対しては、「ジャンプを駆使した立体的な回避行動によって、致命的な攻撃を受ける」とは少なかつたのだ。



MS BATTLE MANUAL

物や障害物を飛び越えての移動や、ジャンプ中に下方にあらわる施設や車両への攻撃を行うことができるのだ。そしてこのような能力を持つ陸上兵器はそれまでは存在しなかったのは知つての通りである。

MSが地上において革新的だつた二つの理由は、その踏破性の高さである。MSは通常の車両では移動が不可能な不整地や山岳地帯へも分け入ることができる。山岳地帯に閉まれた敵の重要な拠点への攻撃は、攻めるに難しく守りに易いと言われていたが、MSはこれら自然の要塞も、二本脚での移動とジャンプを併用することで乗り越えることができたのである。

また、攻撃目標に応じて武器を持ち換えることができ、さらに数種類の武器を携行さ

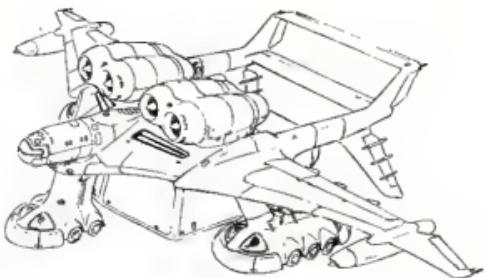
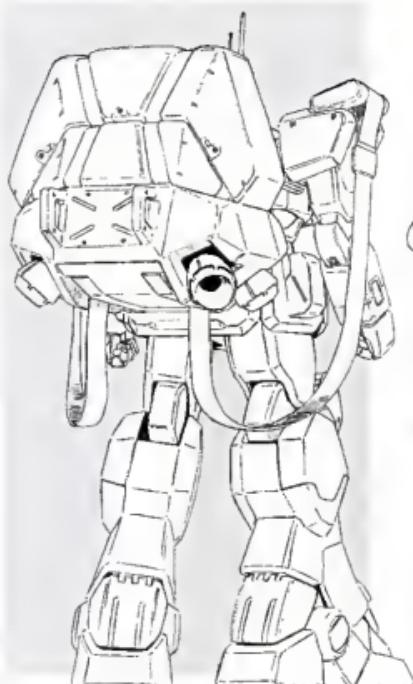
せて状況にあわせて使い分けるということが可能であつたことも利点だろう。

一方で地上兵器としてのMSは、明確な欠点もある。全高18メートルというビル5階建てに相当する高さは、かなりの距離から敵にその存在を知られることになり、万全の防御態勢で待ちかまえられることとなる。MSに比べるとはるかに隠蔽能力に優れている戦車がMSに発見されない位置から先制攻撃をかければ、いい射撃目標となつてしまつだらう。

しかし、敵戦車の存在を確認してしまえば、その砲撃は簡単にMSを捕らえることはできない。MSの移動速度は時速100キロ程度と高速であり、回避行動の途中、進行できないような地形でもジャ



▲急勾配の山岳地を経由した、敵機地への攻撃などはMSだからこそ可能な作戦。MSが地上での戦闘に参加するようになってから、地上での拠点攻撃のマニュアルは大きく書き換えられた。



▲ミデア大型輸送機のコンテナには、MSの空挺降下させるための装備が組み込まれたものがあった。重力下においては、MSを効率よく運ぶことも重要な任务であり、そのための航空機開発も行われていたのだ。

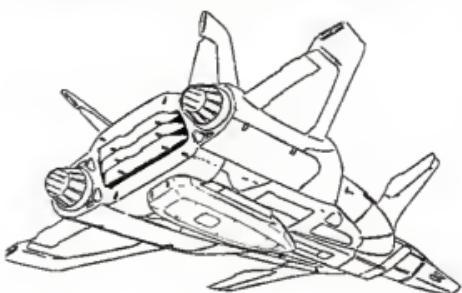
◀空挺降下作戦用に配備された陸戦型MSのオプション。降下用のパラシュートと着地時に使用する補助スラスターが取り付けられている。この装備で、MSは高々度から降下し、奇襲作戦や陽動作戦を展開したのだ。

ンブによっていとも簡単に乗り越えることができる。この機動性の前には戦車自体は恐れるに足らない相手と思え。さらにジャンプを交えたMSの立体的な動きは、戦車の射撃可能な仰角を越え、またもに当てることができない。一方MSは、ジャンプ移動時を行なながら、戦車の弱点である車体上面攻撃を行なうため、戦闘中静止や単純な動きの回避運動さえしなければ、負けることはまずない。

もちろん、稜線射撃などで遠距離から狙い撃ちされば、MSといえども戦車に負けることもある。そうならなければ、MSで小隊を組み、さらに情報収集のためのサポート車両と共に行動すべきなのである。もうひとつMSの弱点に

移動範囲の狭さが挙げられる。確かに歩行により移動可能なMSの行動範囲は広い。しかし、いざ戦場への移動を歩行で行えば、時間がかかり過ぎ、敵に発見してくれと言つているようなものだ。そこで、MSを敵重要拠点や攻撃目標付近まで輸送機で運び、上空から直接降下させる空挺歩行作戦も編み出された。MSの推進力を、空挺降下時の着地に用いることを前提に、パラシュートを装備したMSを高々度から落下させれば、奇襲作戦として大きな戦果が期待できたのだ。また、ジョン軍ではMSを専用に運ぶためのサブ・フライ特・システムも実戦投入されていた。これだけでもいかにMSを迅速に戦地に運ぶことが重用かがわかるだろう。

MS BATTLE MANUAL



ジェット・コア・ブースター

一年戦争後半に投入された、対地爆撃能力と対空能力を兼ね備えた戦闘爆撃機。ミノフスキーパーティーの登場によって、主戦力からは外れてしまったが、有視界戦闘を前提に航空機は改良を加えられ、対MS戦への有効な兵器となった。



▲大型スマート爆弾

MSの重力下における3つめの弱点は、航空戦力に対して有効な反撃手段がないことだ。ミノフスキーパーティー散布下において、航空機がレーダーを用いた攻撃が不可能となる。圧倒的な攻撃兵器ではなくなってしまったが、それでも航空機の攻撃は、MSの戦闘力を奪うに足る力を持つている。一方MSは対空攻撃能力が低く、高速で飛行する航空機を確実に撃墜することはできない。制空権を奪われ、大量の航空機に爆撃されれば、師団単位のMSでもひとつたりもないだろう。

つまりMSは、地上で運用するには不便な部分も多いが、その反面、通常兵器では不可能であった作戦が行うことができるため、重力下でも頼れる兵器となつたのだ。しかし、MSが地上で高い実力を発揮できたのは、MS単体の性能だけではない。宇宙空間以上に通常兵器に頼らなければならず、地上の兵器体系

隊を殲滅するというものであると言つていいだろう。

MSだけを数多く揃えるよりも、通常兵器と連携する方がより勝利へと近づく。それが地上での戦いなのだ。しかし、MSの配備が当たり前となつた現状において、敵軍にMSが存在するのに、自軍にMS配備がない部隊では苦戦を強いられるのもまた事実なのである。

つまりMSは、地上で運用するには不便な部分も多いが、その反面、通常兵器では不可能であった作戦が行うことができるため、重力下でも頼れる兵器となつたのだ。しかし、MSが地上で高い実力を発揮できたのは、MS単体の性能だけではない。宇宙空間以上に通常兵器に頼らなければならず、地上の兵器体系

にうまく組み込まれたからこそ、地上でもMSが使える兵器として役に立っているのだ。MSのパイロットならば、そうした状況を理解し、MSが有効に戦える状況で最善を尽くすべきなのである。

さて、最後に重力下で活動するMSの最大の弱点を教えておこう。それは、脚部に致命的な攻撃を受けると、戦闘不能になつてしまふことだ。宇宙空間では、MSの脚部を失うような状況であつても、機動性は低下するが戦闘を行することは可能であるし、母艦に帰還することもできるだろう。コロニー内においても脚部を失つても背部のスラスターが生きていれば、なんとか対応することができる。

しかし、重力下において脚部が破損する攻撃を受けてし

MS戦闘マニュアル

まうと、移動がほとんど不可能になり、敵のいい標的になってしまうのだ。こうした、MSにとつて最小限の攻撃で致命的な傷を負わせることが最も効果的にできる相手は、MSでも戦車でもなく、生身の人間、つまり歩兵であることを忘れてはならない。

MSの脚部関節を、携帯ロケット砲などを使って攻撃するだけで、MSは簡単に行動不能となってしまうのだ。もちろん歩兵の移動速度はMSの比ではないが、市街地などに入った場合、ビルなどの障害物などによりMSの移動速度はある程度限られ、歩兵がどこに潜んでいるかを特定することは難しくなる。そのため、他の兵器以上に対応しにくい、ある意味最もやつかいな相手となるのだ。

地上という環境は、宇宙空間に比べれば、脱出して生き延びられる確立も高く、またMSにとつて最小限の攻撃で戦闘体系を活かした戦略によつて、戦闘の役割分担もはつきりしているため、MSバイロットの危険度は宇宙に比べ若干低いと言つていいたらう。しかし、重力下における戦力の中では最も非力な歩兵に、MSでさえも簡単に負けてしまう状況が存在することは頭に入れておけ。

地上においては、MSは決して最強の兵器ではなく、他の兵器との連携や状況に応じた戦術、戦略がなければ簡単に撃破されてしまう。MSの兵器としての立場を理解し、軍の作戦の一部として機能することが、生き残るために最も大事であることを肝に铭じておくこと。以上。



◀ MSは確かに地上においても主戦力となるが、歩兵への攻撃で簡単に倒されてしまう弱点も持っている。

サイド6の実態

SPACE COLONY

中立コロニー 誕生の背景とは!?

サイドの地勢

人類の半数が死亡するという未曾有の災禍をもたらした一年戦争。だがその渦中にあって唯一「中立」の立場を守り、ほとんど被害を受けなかつたコロニー群がある。『リーア』の通称で知られるサイド6だ。言うまでもなく、これは極めて異例なことであつた。ジオン公国軍はスペースノイドの独立主権を掲げながら、各コロニー住民をも容赦なく標的としていたからである。ことに開戦緒端の攻撃は凄まじく、一週間戦争ではサイド1、2、4にNBC兵器による奇襲を敢行。続くルウム戦役ではサイド5に壊滅的損害を与え、一連的人的損害は50億人にも上っている。

ではなぜサイド6だけが攻

撃を免れ、中立の立場に就けたのか。こと一週間戦争に限って言えば、それはひとえにランク政権があつたためだ。もとより一年戦争当時、すでに各コロニーはほぼ「国家」あるいは「州」と呼んで然るべき自治権を獲得していた。総人口の90%を擁するコロニー群の一元管理は地球連邦政府にとってさえ不可能であり、外交、経済面では依然支配的であつていたものの、内政に関しては「丸投げ」に近かつたのである。実際、サイド3の「独立戦争」というステンスも、宣戦布告の大義名分に過ぎなかつたのであるから、状況さえ許せば他のサイドにも中立宣言 자체は（承認を得られるかどうかを別にすれば）可能だつたはずなのだ。

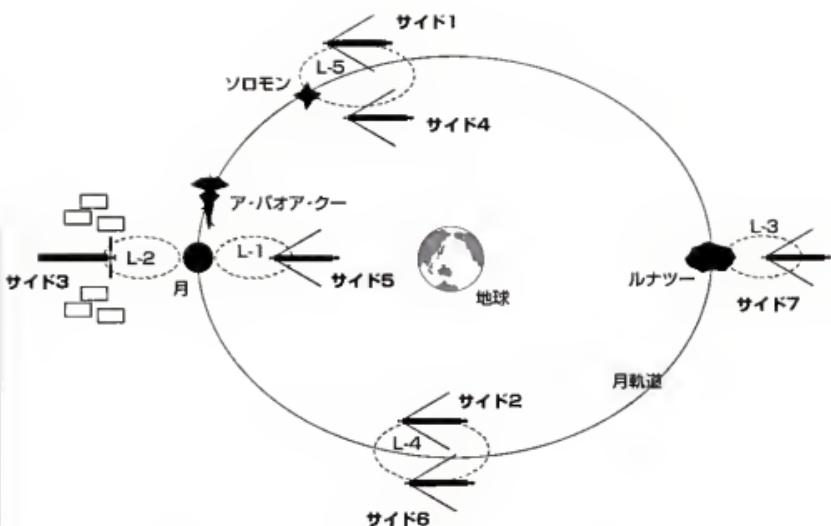
だが不幸にして、ジオン公

国には各サイドの出方を見守るだけの余裕はなかつた。国力において絶望的に不利であったジオン側にとっては、電線であったのだ。そのためには、まず手近な連邦軍駐留拠点の芽を摘むことが欠かせない。結果奇襲目標に選ばれたのが、ジオン本国に近いサイド1、4であり、同時に背後を守る意味からと、ブリティッシュ作戦のコロニー落としのために狙われたのがサイド2だつたのである。サイド2と同じく4にあつたサイド6が奇襲目標から外されたのには、ランク政権の成立がジオン公国によってなされたからである。

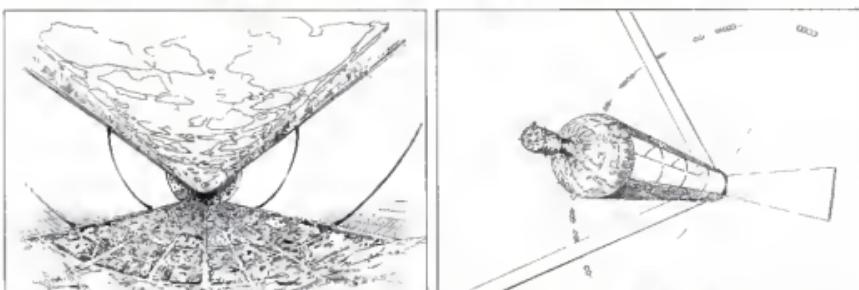
この僅かな差により、サイド6は中立宣言に向けた根回しの時間を得たのである。

SPACE COLONY

サイド6の実態

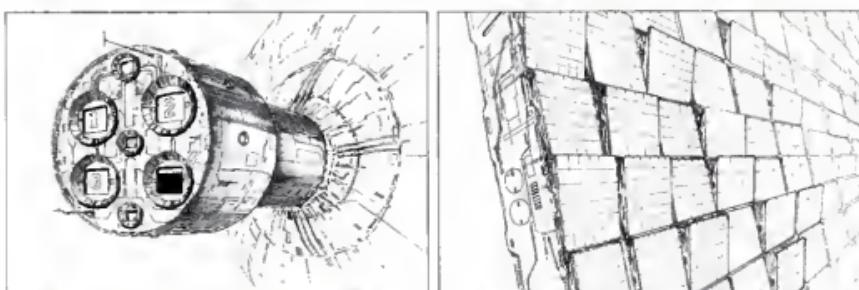


▲コロニー配置図。各コロニーは月と地球の重力が釣り合った周回軌道上の安定宙域、L（ラグランジュ）ポイントに配置される。その相対的な位置関係が、ジオンの戦略を決定付けた。



▲同内観。開放型コロニーのため「川」と呼ばれるミラー下はガラス張りになっている。

▲サイド6コロニー外観。全長32kmにも及ぶこの円筒40基で1つのサイドを形成する。



▲同宇宙港。シリンダーの中心に位置するため、この部分は0G環境となる。

▲同集合ミラー部。各々の角度を調整することで、内部の気温や昼夜の別を再現する。

中立地帯の必要性

言わばジオン側の都合で一週間戦争の災禍を免れたサイド6であったが、時のランク市長は与えられた時間を無駄にする程無能ではなかつた。彼は開戦後すぐさま両軍に使者を派遣。水面下のロビー活動で早々に内諾を取り付け、一週間戦争が終了したUC0079年1月11日、全宇宙に向けて中立を宣言した。

無論これは、過去にも前例のない異常事態であつた。そもそも独立を掲げていたサイド3はともかく、いかに事実上の国家であるとは言え、地球連邦の一員であるサイド6が独自に中立を宣言することには、明白な越権行為なのである。にもかかわらず、この宣言が黙認された背景には、も

ちろん連邦側の思惑が大きくなっていた。

開戦前こそ速やかな圧勝を信じて疑わなかつた連邦軍陣営であるが、その見通しは僅か一週間で完全に覆つてしまつた。事実当時の上層部では、MSの猛威に恐れをなした一部高官のあいだで「降伏はやむなし」という消極論も支持を集めていたという。そんな連邦陣営にとって、外交窓口としての中立地帯の存在はまさしく望むところであり、越権行為を糾弾するよりも、確かに得るところが大きかつた。無論一方のジオン側としても、「保険」を賭けるに否があろうはずもなかつた。

ただし、中立地帯はどこでもいいわけではない。地球上は論外として、地球とサイド3を結ぶ直線状に位置するサイド5（ルウム）も連邦軍の盾として使われかねず、ジオン側にとつてはむしろ最重要攻撃目標であつた。またサイド7も、連邦軍にとつてはV作戦の隠れ蓑であつたし、第一未完成で國家の体を成していない。となれば、残る選択肢は両軍にとつての戦略価値が比較的低いサイド6でしかあり得なかつたのだ。

ランク市長による中立へ向けての根回しは、こうした潮流と己が立場を的確に読んだからこそその、確信犯的行動だったと言つていい。素早い対応も功を奏し、両軍はその中立宣言を異例の早さで承認。サイド6は名実共に連邦の支配を脱し、ランク市長は首相へと就任する。さらにルウム戦役を経て1月31日に締結された南極条約においては、N

イド5（ルウム）も連邦軍の盾として使われかねず、ジオノン側にとつてはむしろ最重要攻撃目標であつた。またサイド7も、連邦軍にとつてはV作戦の隠れ蓑であつたし、第一未完成で國家の体を成していない。となれば、残る選択肢は両軍にとつての戦略価値が比較的低いサイド6でしかあり得なかつたのだ。

前述の通り、こうした一連の政治工作的背後では、1月15日のルウム戦役でサイド5が壊滅している。地勢上の不運は割り引いても、時の政権が一週間戦争後、速やかに親切への根回しは、こうした時代の潮流と己が立場を的確に読んだからこそその、確信犯的行動だったと言つていい。素早い対応も功を奏し、両軍はその中立宣言を異例の早さで承認。サイド6は名実共に連邦の支配を脱し、ランク市長は首相へと就任する。さらにルウム戦役を経て1月31日に締結された南極条約においては、N

BC兵器の使用とコロニー落としの禁止とともに、木星からヘリウム輸送船団、月面恒久基地、ならびに“中立地帯”への攻撃禁止が成文化。サイド6はひとまずその命脈を保つこととなつた。

B C兵器の使用とコロニー落としの禁止とともに、木星からヘリウム輸送船団、月面恒久基地、ならびに“中立地帯”への攻撃禁止が成文化。サイド6はひとまずその命脈を保つこととなつた。

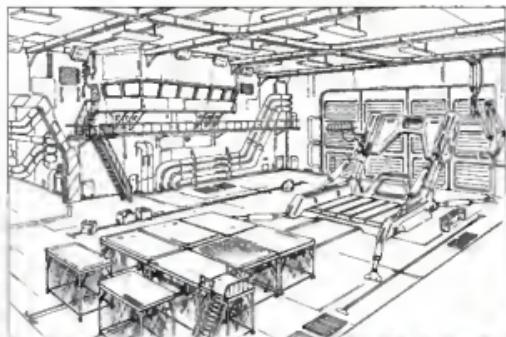
BC兵器の使用とコロニー落としの禁止とともに、木星からヘリウム輸送船団、月面恒久基地、ならびに“中立地帯”への攻撃禁止が成文化。サイド6はひとまずその命脈を保つこととなつた。

BC兵器の使用とコロニー落としの禁止とともに、木星からヘリウム輸送船団、月面恒久基地、ならびに“中立地帯”への攻撃禁止が成文化。サイド6はひとまずその命脈を保つこととなつた。

サイド6の実態



▲ジオン公国特使を出迎えるサイド6ランク内閣高官の姿。制服姿のジオン特使とスーツ姿のサイド6側の対比が、いかにも中立コロニーらしい。



▲リボーの連邦軍極秘施設。終戦間際に新型MSのテストが行われ、ジオンの核攻撃未遂事件を招いた。



▲当時のサイド6の検察官
カムラン・ブルーム。彼のような官僚の多くは、戦後連邦政府の要職に就いている。

風見鶏政治の勝利

かくして中立を宣言したサイド6ではあつたが、これで安泰が保証されたと考えるのは早計だ。もとより「どちらにも敵対しない」という立場は、裏を返せば「どちらの味方でもない」ということである。戦後政治まで見据えれば、微妙な権力の綱渡りを強いられるのである。

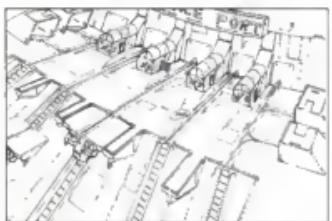
ではランク政権はと言うと、大戦初期のスタンスは明白に「親ジオン」であった。その要因としては、サイド6住民のサイド3に対する共感を挙げる向きもある。だが、スペースノイドの多くが連邦の地球至上主義を苦々しく感じており、またランク自身もジオン・ダイケンのコントリズム思想に傾倒を表明している。

たとは言え、すでに数十億のコロニー住民が犠牲となつて

いた状況を考えれば、これは無理があろう。むしろ自国を壊滅しめるだけの宇宙戦力を有していたのがジオン側のみだったという単純な事実のほうが、説得力は高い。この点に関して言えば、コントリズムへの傾倒を親公國の方便に用いていたランクの狸ぶりこそ、注目されて然るべきだ。

事実大戦後期、戦局が連邦軍に傾きはじめると、ランク政権はドラステイックまでの変節を見せていく。それまでジオン側の「目こぼし」によって永らえてきたサイド6は、同軍艦艇の寄港要請などにも最大限の便宜を図つてしまつたのだが、オデッサ作戦以降は有名無実化していた戦時不介入を盾にこれを拒否。一方

サイド6の生活① 街並み



▲明るい雰囲気の民間空港からは、リゾート・コロニー行きの便すら就航していた。



▲民間連絡船には企業のロゴが、街中に商店の看板が飾り、心を和ませる。

薄氷を踏む想いのランク政権はともかく、やはりサイド6市民にとって「中立」という立場は心休まるものだったらしい。事実サイド6の各パンチ内では、戦時下とはにわかに信じがたいほど、豊かで安定した生活が営まれていた。ことに特筆すべきは、地元民間企業の活気である。地球上に本社を置く大企業の多く

が壊滅的打撃を受けたため、中小の地元企業がシェアを拡大。戦後にトップ企業へと躍進した例も枚挙に暇がない。街角の個人商店も、富裕な難民の流入によって一種の戦争景気を謳歌。清潔な街並みには派手な看板や人目を引く公告が溢れ、感謝祭やハロウィン、クリスマスにはイルミネーションすら灯ったという。

サイド6の実体

サイド6の実態

で連邦軍艦艇には、その都度「人道的理由」などを挙げて民生施設を解放し、あまつさえ一部コロニーでは、極秘軍事施設の建設すら許していたのである。無論ジオン側はこれに猛反発。T.V中継で有名な連邦軍第十三独立戦隊とジオン軍コンスコン艦隊の近傍海域戦を機に、サイド6の中立破棄を一方的に通達したが、さりとて攻撃する余力はすでになかつた。

唯一12月25日、将校の独断によるリボーへの核攻撃が企てられたが、それも駐留連邦軍によつて阻止され、事实上サイド6から手を引くこととなつたのだ。「ジリ貧」のジョンに見切りをつけ、水面下で連邦軍と結んで反ジオン表明のタイミングだけを図る。そんなランク政権の鋭い計算

が、ここには透けて見える。

以上のような経緯を鑑みれば、サイド6が終戦協定の締結で大きな役割を果たした事実も、驚くにあたるまい。星一号作戦発令直後、ランクはジオン稳健派のダルシア首相と接触し、以降は連邦政府へのパイプ役として奔走。秘密会談の場を提供するのみならずロビー活動にも尽力し、一躍終戦の立役者となつたのだ。この過程で両軍に恩を売つたサイド6の発言力が、終戦後どれほど高まつたかについては、周知の通りである。

その意味では、もし一年戦争に勝者がいるとするなら、それはサイド6だったのかもしれない。そしてその勝利は、一発の銃弾も用いることなく、ただ優れた政治によつて勝ち取れられたのである。

サイド6の生活②

危機管理

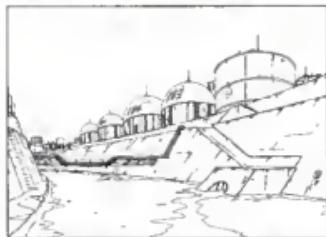
一方、平和で豊かな生活の代償として、サイド6住民の危機管理意識は絶じて低かつたようである。ただし、ミドル・モビルスーツを擁するお飾り的な自衛軍「リーア軍」の貧弱さは、ランク政権が中立の道を選んだ以上、問題にならない。むしろ脅威だったのは、コロニー内に潜伏する不審者だったのだ。縁費かな

丘陵地まで有するサイド6では、密航難民や脱走兵が身を隠すのに不自由しなかつたのである。実際リボーでは、林間公園に隠されていたザクにによるMSテロも発生。即席の十字架を立てた身元不明者の墓まで発見され、警察は大いに面目を失つている。もつとも逆に言えば、この呑気さこそ平和の証でもあるのだが。



▲サイド6警察のパトカー。MPの車両に比して迫力不足は否めない。

▲十字架が発見されたリボーの公園。テロ機もここに隠されていた模様。



▲誘爆の危険があるタンクを内壁に配置。企業の危機意識も絶じて低い。

ジオン公国兵器考

「コロニー国家である」とから来る 兵器開発の明暗

スペースコロニーとは、人工天体である。しかし、コロニーが地球の環境を完全に再現しているかと言えば、否である。コロニーという環境では、生活するという意味ではほぼ理想に近いものであつたが、その実像は地球とずいぶん違っていたのだ。

人々はコロニーのシリンドラの内壁をその住処としており、そこに1Gの重力を発生させるために、シリンドラ自体が回転し、遠心力により重力を得ているという構造になつてゐる。このため、シリンドラの都合上、自動車は進行方向

ダーセンターの中心にいくつれ重力は軽くなり、中心では無重量状態となる。直径6.4キロメートル、長さ30キロメートル程度のコロニーという環境下においては、航空機の使用はほぼ不可能に近いということだ。僅かにヘリコプターが使われているが、コロニー内の交通全般は地表か、シリンドラ外壁の宇宙空間を利用したものであり、それで事足りている。

さらに、地表の交通にも限界があつた。コロニーの回転で、一年戦争時のジオンの兵器体系は、コロニー国家であるからこそその特徴があり、それ故に光と影があつたのだ。

によつては時速80キロメートル以上出しが物理的に不可能なのだ。これらの問題も単に生活の場としてはほとんど不都合がないことだが、こどと「戦争」となると、話は別であった。

MSがコロニー内で使用する兵器として優れていた点は、その火力もさることながら地上・宇宙を分け隔て無く使用することが出来る、その機動性によるものであつた。つまり、行動に制限を受けるコロニー内の従来型兵器とは、比べものにならないほど自由な行動が可能だつたのだ。開戦当初のジオン公国軍の快進撃の裏には、宇宙艦隊

だ。一方、ジオン公国軍が地球侵攻作戦に備え、地上用兵器を開発するに当たっては、このコロニーという環境が多大な影響を与えていた。航空機の飛行実験は不可能であるばかりでなく、陸上兵器についても満足な性能実地試験は難しく、さらにコロニー内では、地球における様々で過酷な環境下での試験もまた難しいものだつたのだ。

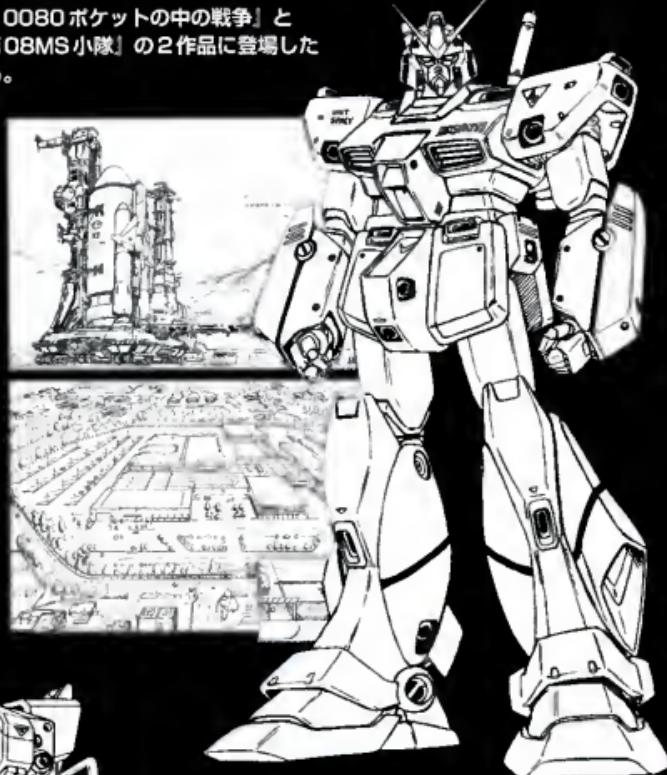
ジオン公国軍の地上兵器はおしなべて「実験室からそのまま出てきた」ような、ラジカルな形状と機能が採用されたのは、こうした「実地試験」の圧倒的な不足から來るものだつた。

戰でのMSの活躍だけではなく、コロニー内外を問わす活動できるという、ケタ外れの性能に寄るところもあつたの

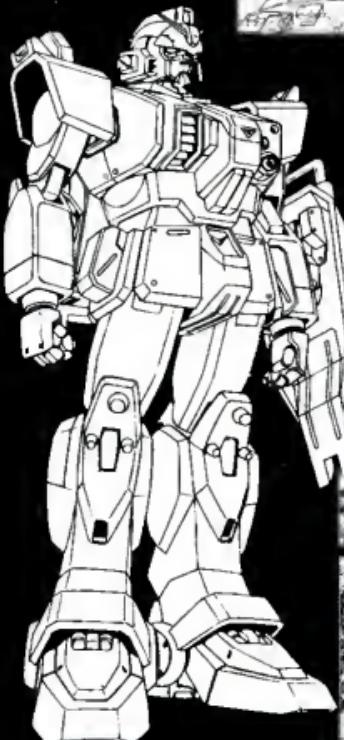
MS 設定資料集

M.S.DESIGN COLLECTION

●「機動戦士ガンダム 0080 ポケットの中の戦争」と
「機動戦士ガンダム 第08MS小隊」の2作品に登場した
MS・MAを紹介する。



MOBILE SUIT GUNDAM 0080
ポケットの中の戦争

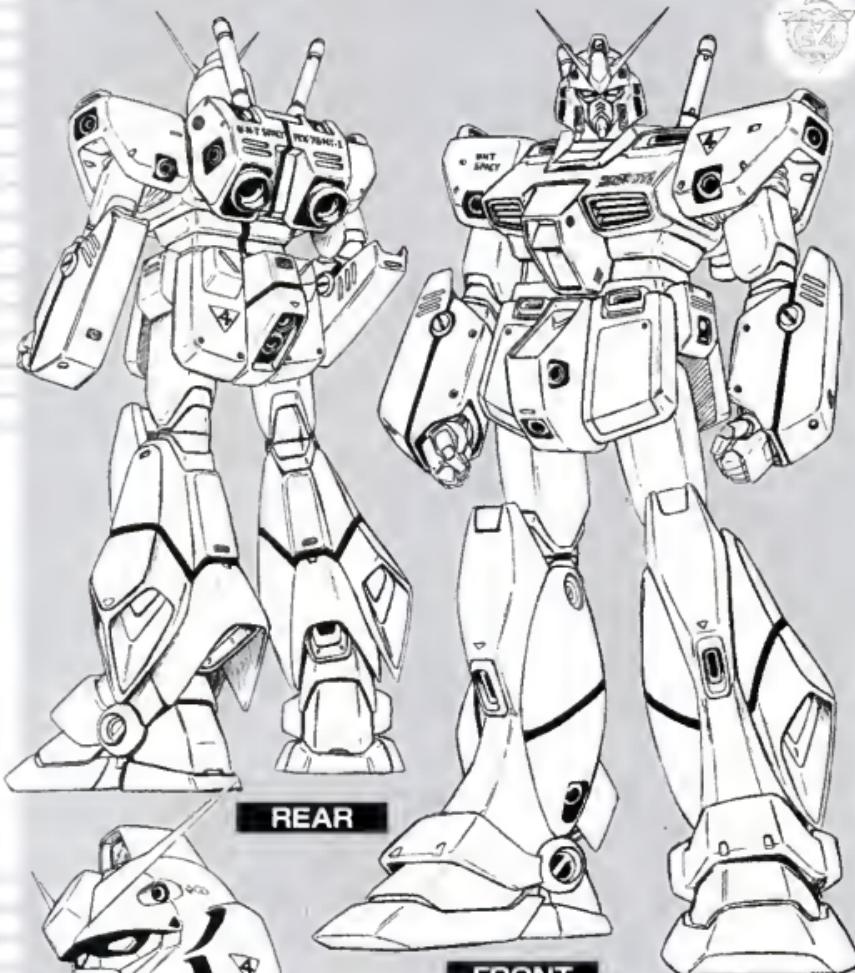


機動戦士ガンダム
第08MS小隊



RX-78NT-1

アレックス



REAR

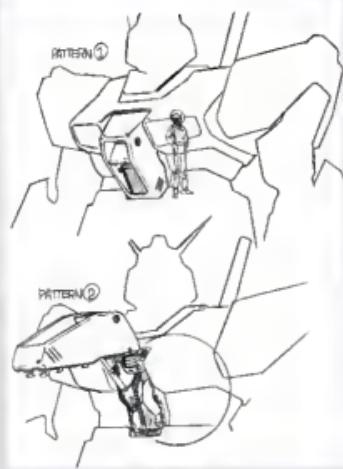
FRONT

HEAD

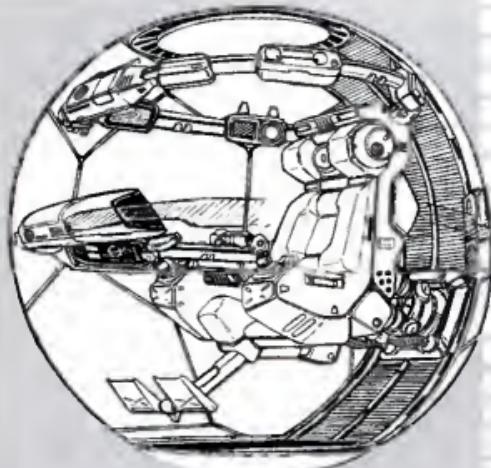
ニュータイプ専用MSとして大戦後期に開発されたガンダム。機体可動部にはマグネット・コーティングが施され、全天周モニターやリニア・シートの採用などの新技術がふんだんに投入されている。終戦間際に北極基地からサイド6へと極秘に移送され、稼働試験が行われた。

OO800 WAR IN THE POCKET

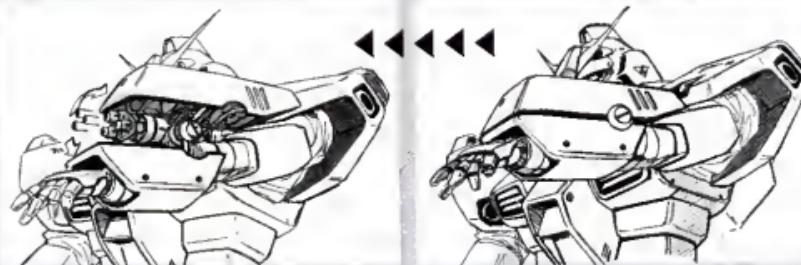
機動戦士ガンダム 0080
ポケットの中の戦争



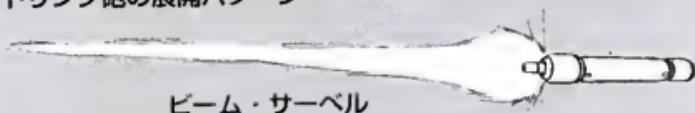
コクピット開閉パターン



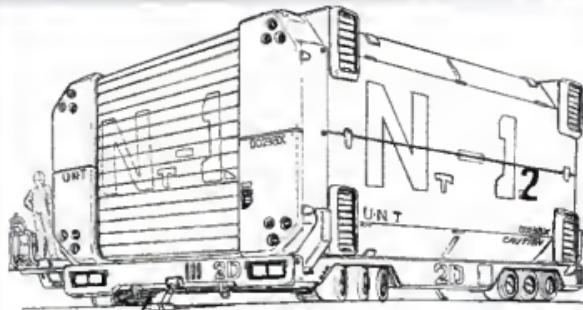
リニア・シート



腕部ガトリング砲の展開パターン



ビーム・サーベル



輸送用コンテナ

■全高／18.0m ■本体重量／40.0t ■全備重量／72.5t ■ジェネレーター出力／1420kw ■スラスター推力／35000kg × 2、7000kg × 2、8000kg × 6、7000kg × 6 ■アボジモータ数／19 ■装甲材質／ルナ・チタニウム ■主武装／60mmバルカン × 2、ビーム・サーベル × 2、90mmガトリング・ガン × 2、ビーム・ライフル、ハイパー・バズーカ

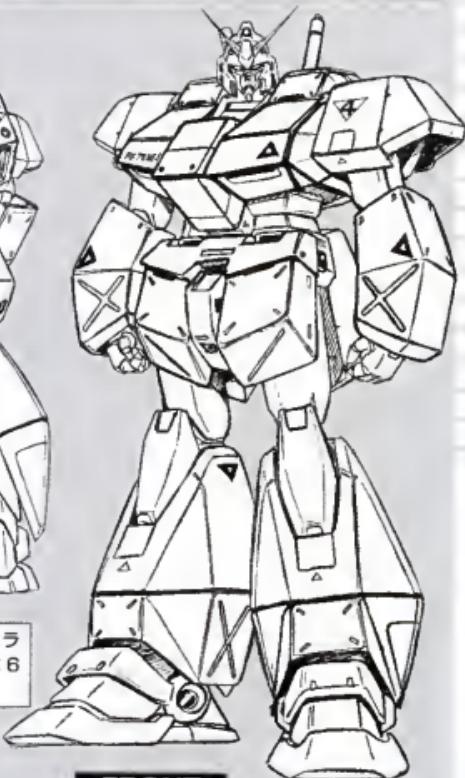


RX-78NT-1FA

アレックス (チョバム・アーマー装備)



REAR



FRONT



宇宙コロニー「サイド6」に駐留している連邦軍、通称リーア軍の所有するミドル・モビルスーツ。フルサイズMSの三分の一程度の大きさで、固定武装は持たない。主にコロニーの治安活動や建設業務に従事している。

RH-35E

ドラケンE “ポストマン”

機動戦士ガンダム 0080 ポケットの中の戦争



RGM-79D

ジム寒冷地仕様

0080 WAR IN THE POCKET



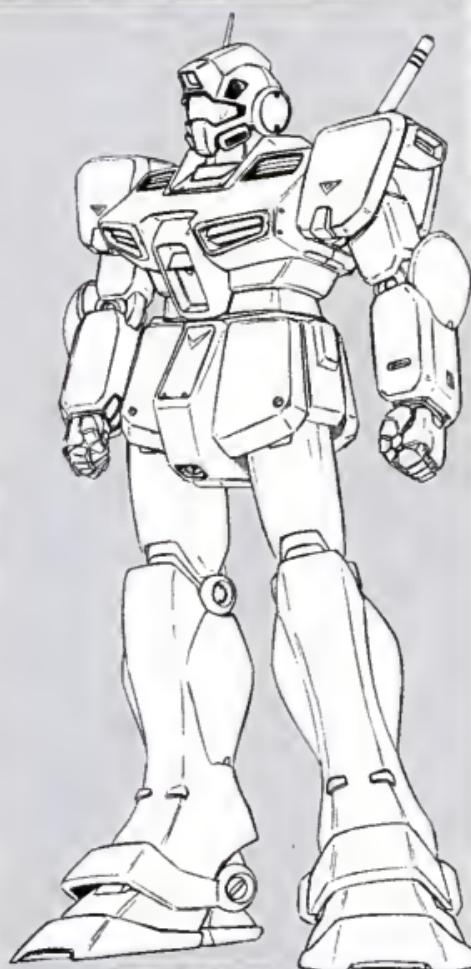
HEAD



REAR



ジム・マシンガン



FRONT

主に北極守備隊にて使用されていた局地戦用MS。基本的な仕様は通常型RG M-79に準じているが、寒冷地での活動に支障が出ないよう、各所に改良が加えられている。基本装備はビーム・サーベルにシールドと、実弾を使用する専用のジム・マシンガン。

■全高／18.0m ■本体重量／44.7t ■全備重量／58.7t ■ジェネレーター出力／1250kw ■スラスター推力／15000kg × 4 ■センサー有効半径／5790m ■アボジモーター数／5 ■装甲材質／チタン・セラミック複合 ■主武装／60mmバルカン砲×2、ビーム・サーベル、ジム・マシンガン



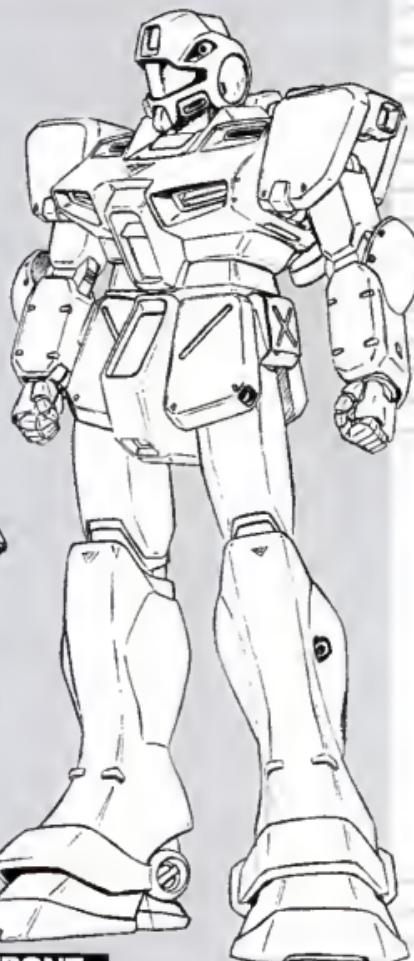
RGM-79G

ジム・コマンド（コロニー内仕様）

HEAD



REAR



FRONT



ブルバップ・マシンガン

連邦の主力MS、RGM-79の後期生産タイプで、初期型に比べてジェネレーター出力が強化されるなど改良が施されている。GS型はコロニー内での戦闘に特化したタイプであるため、ビーム兵器の携行はなく、実体弾のマシンガンを標準装備している。

■全高／18.0m ■本体重量／43.5t ■全備重量／56.4t ■ジェネレーター出力／1330kw ■スラスター推力／26500 kg × 2、7000 kg × 2 ■アボジモーター数／10 ■装甲材質／チタン・セラミック複合材 ■主武装／60mmパルカン砲×2、ビーム・サーベル×2、ブルバップ・マシンガン

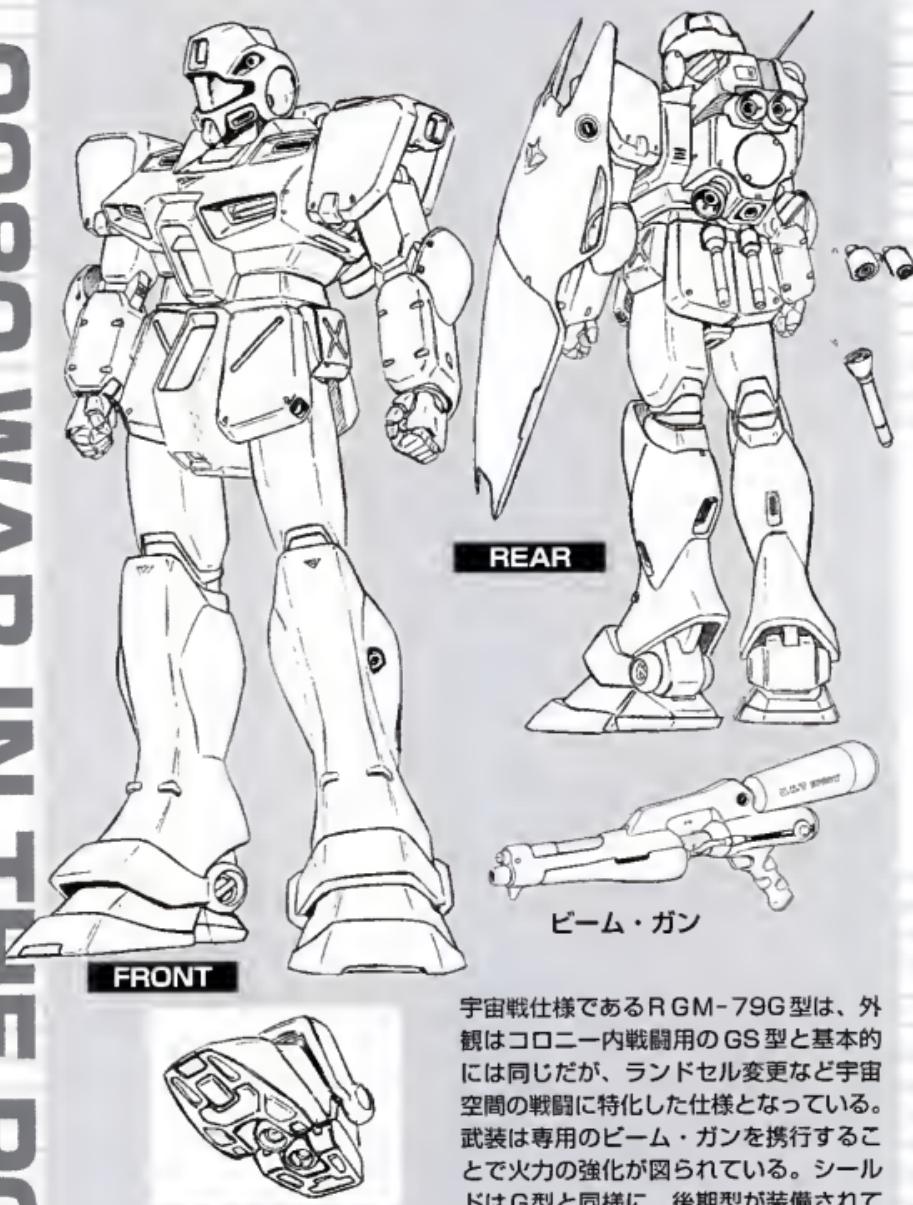
機動戦士ガンダム 0080 ポケットの中の戦争



RGM-79GS

ジム・コマンド（宇宙戦仕様）

0080 WAR IN THE POCKET



足裏（連邦軍共通）

宇宙戦仕様であるRGM-79G型は、外観はコロニー内戦闘用のGS型と基本的には同じだが、ランドセル変更など宇宙空間の戦闘に特化した仕様となっている。武装は専用のビーム・ガンを携行することで火力の強化が図られている。シールドはG型と同様に、後期型が装備されている。

■全高／18.0m ■本体重量／44.6 t ■全備重量／75.0 t ■ジェネレーター出力／1390 kW ■スラスター推力／21000 kg × 2、16000 kg × 2 ■アボジモーター数／14 ■装甲材質／チタン・セラミック複合材 ■武装／60mmバルカン砲×2、ビーム・サーベル×2、ビーム・ガン、専用シールド



RGM-79SP

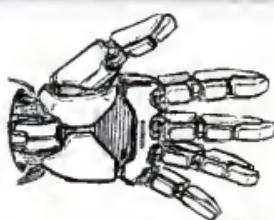
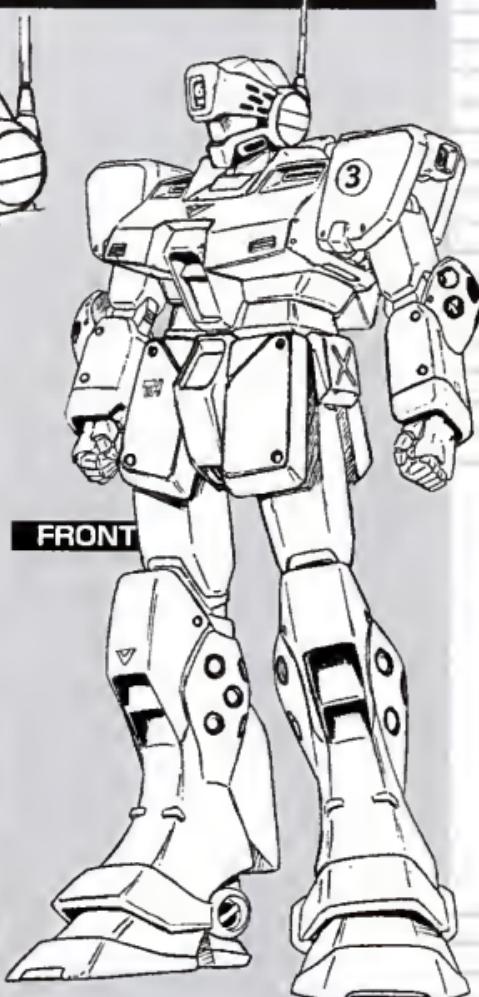
ジム・スナイパーII

HEAD



REAR

FRONT



マニュピレーター（連邦軍共通）

本機はRGM-79Gジム・コマンドをベースにジェネレーターや光学センサー類などを強化した狙撃使用に改装された機体。機動性や攻撃力などの基本性能は申し分なかったが、製造コストが高かったため量産には適さず、ごく少数が配備されるに留まった。

■全高／18.0m ■本体重量／45.0t ■全備重量／61.0t ■ジェネレーター出力／1390kw ■スラスター推力／21000kg × 2, 15000kg × 4 ■アボジモーター数／8 ■装甲材質／チタン・セラミック複合材 ■主武装／ビーム・サーベル × 2, ビーム・ライフル, 狙撃用ライフル

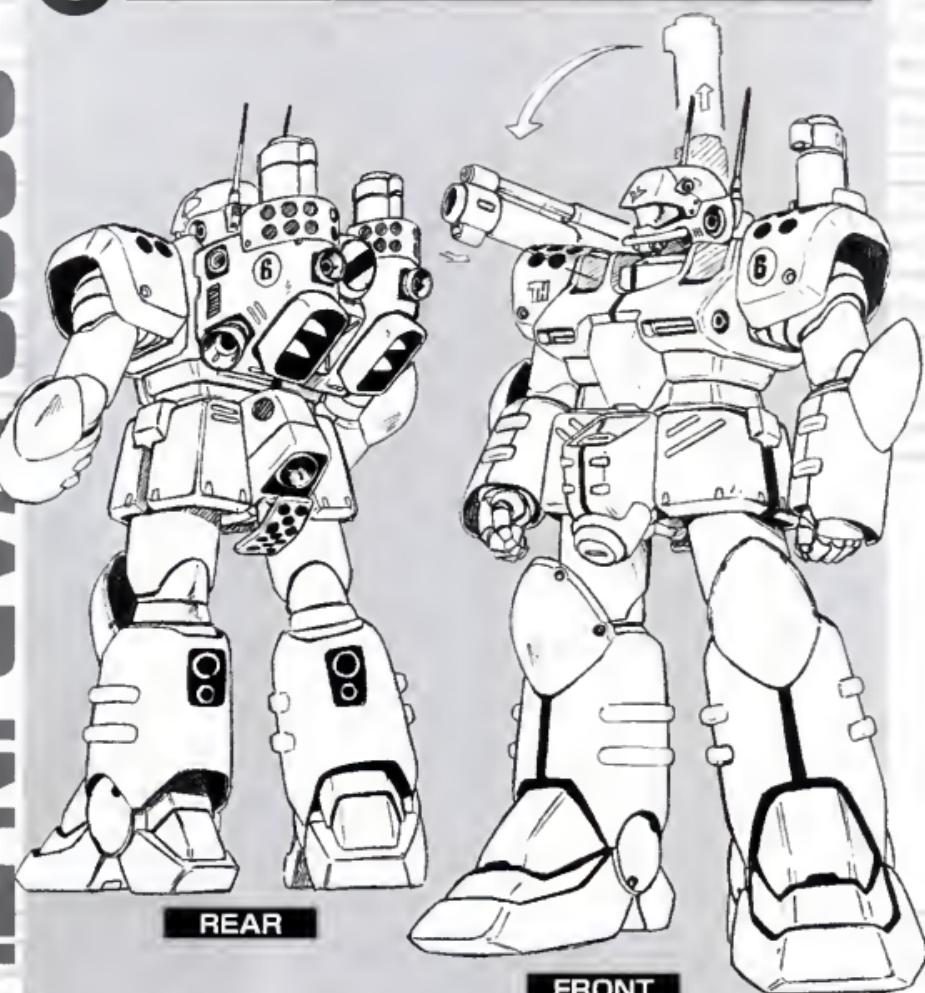
機動戦士ガンダム 0080 ポケットの中の戦争



RX-77D

ガンキャノン量産型

0080
WAR IN THE POCKET



ブルバップ・マシンガン

連邦軍の「V作戦」により建造された中距離支援用の試作MS、RX-77 ガンキャノンの量産検討機。量産化にあたってはコア・ブロック・システムを廃し、砲撃能力や防御能力を維持したまま、ジェネレーターの強化や機動性の向上が図られている。また、武装もジムと同系のマシンガンに変更されている。

■全高／17.5m ■本体重量／51.0t ■全備重量／70.2t ■ジェネレーター出力／1410kw ■スラスター推力／26500 kg × 3、7000 kg × 2 ■アボジモーター数／5 ■装甲材質／チタン・セラミック複合材 ■主武装／60mmバリカン砲×2、キャノン砲×2、ブルバップ・マシンガン

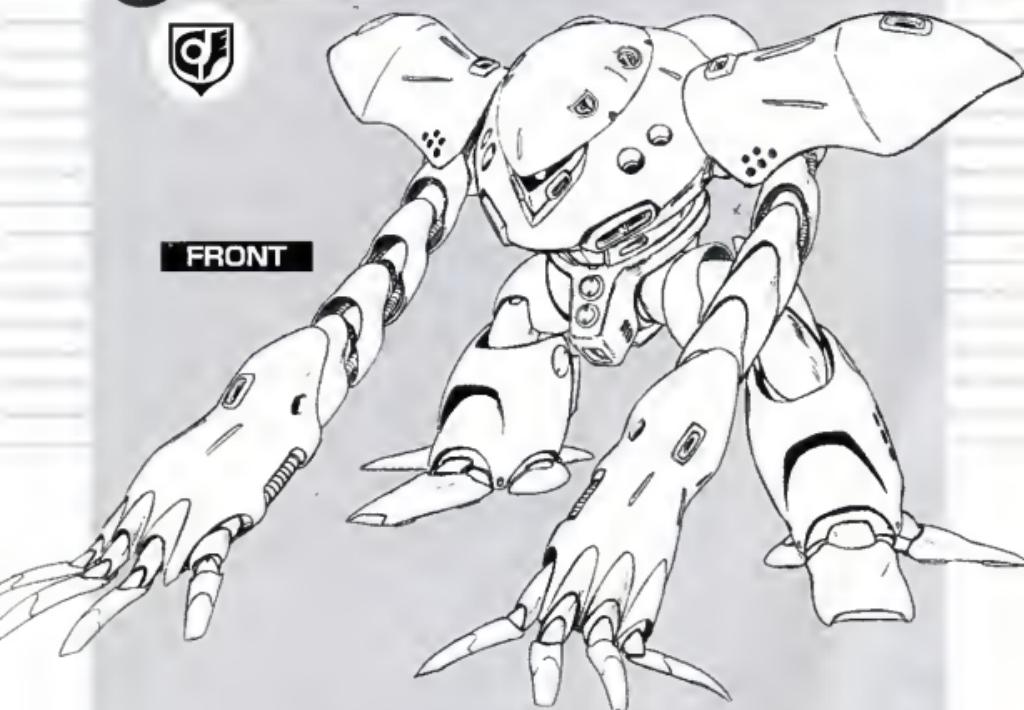


MSM-03C

ハイゴッグ



FRONT



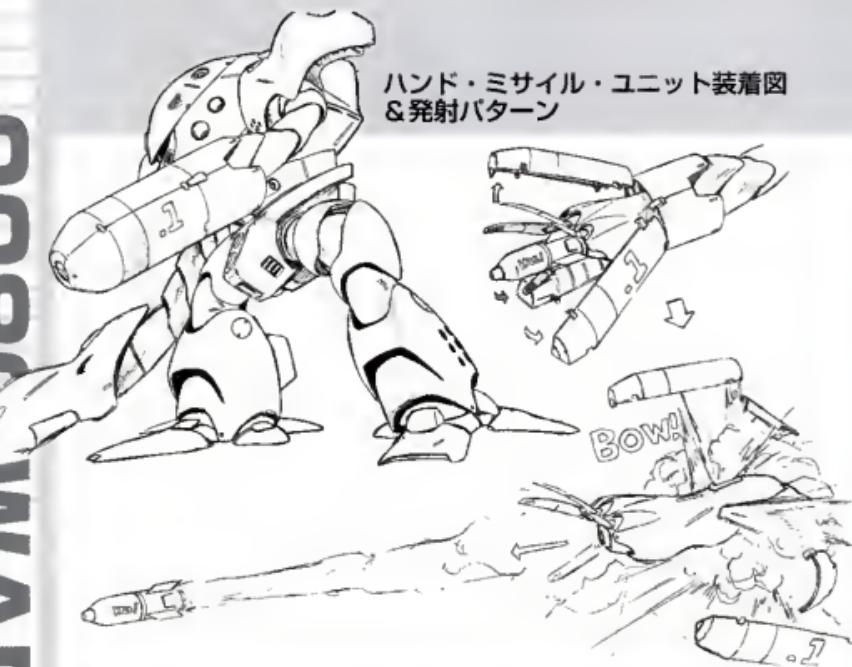
MSの基本構成部品の共通化や、整備性、運用面での向上を図ったジオンの「統合整備計画」により、MSM-03ゴッグを改修、再設計した水陸両用MS。機動性、格闘性能が大幅に向上了し、MSM-03とは型式番号は同じでありながら、まったく別物の機体と言っていい程のパフォーマンスを見せた。

REAR

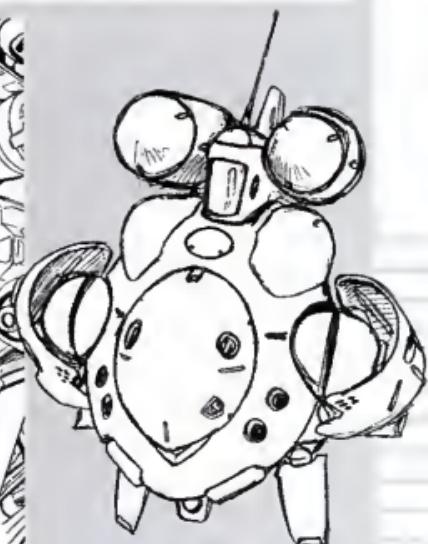
機動戦士ガンダム 0080 ポケットの中の戦争

0080 WAR IN THE POCKET

ハンド・ミサイル・ユニット装着図
&発射バターン



コクピット



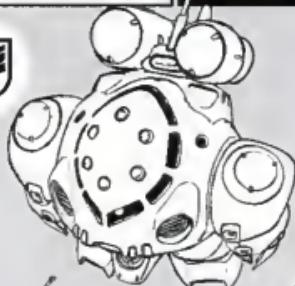
巡航形態

■全高／15.4m ■本体重量／54.5t ■基準排水量／253.0t ■ジェネレーター出力／2735kw ■
スラスター推力／38000kg×2、10000kg×1 ■装甲材質／チタン・セラミック複合材 ■主
武装／ビーム・カノン×2、魚雷発射管×4、バルカン砲×2、ハンド・ミサイル・ユニット×2



MSM-07E

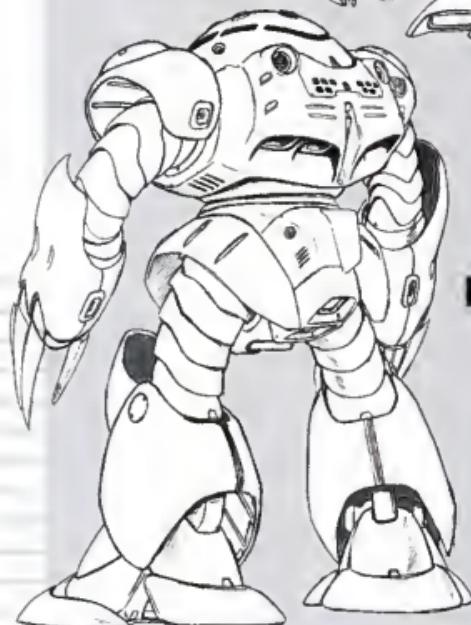
ズゴックE（エクスペリメント）



巡航形態



FRONT



REAR

MSM-07 E・ズゴックEはその名の通りMSM-07ズゴック（後期生産機であるS型）をもとに改修、再設計を施した試験的な機体である。基本性能や外観はMSM-07とそれ程変わりはないが、巡航形態時にMSM-03ゴッグのように腕部が本体に引きこまれ水中航行速度が向上している。

■全高／18.4m ■本体重量／69.5t ■基準排水量／311.0t ■ジェネレーター出力／2570kw ■スラスター推力／20000 kg × 4、16000 kg × 2 ■最大巡航速度／103 ノット ■装甲材質／チタン・セラミック複合材 ■主武装／ビーム・カノン×2、魚雷発射管×6

機動戦士ガンダム 0080 ポケットの中の戦争



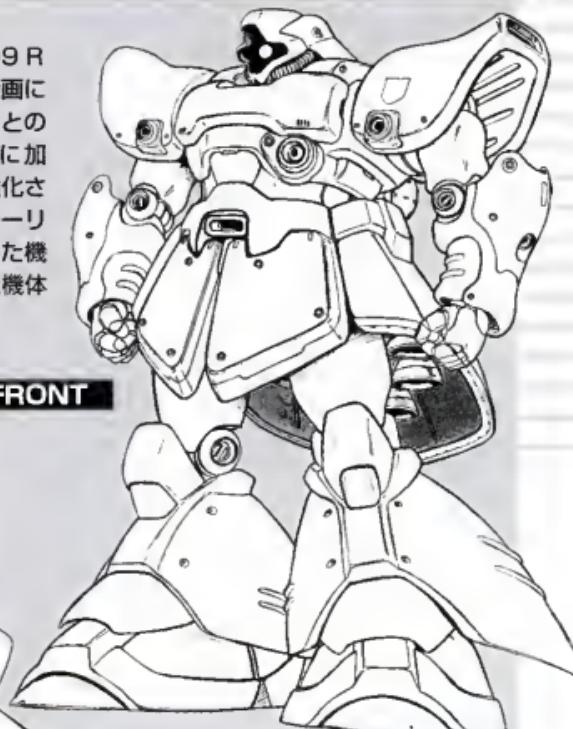
MS-09R-2

リック・ドムII (ツヴァイ)

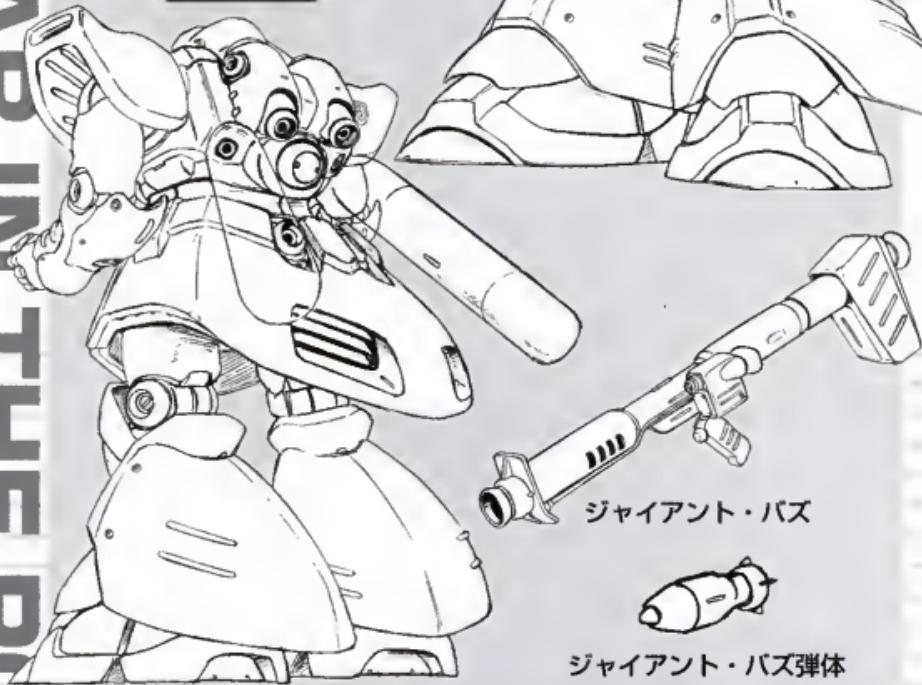
宇宙戦用の重MS、MS-09 R リック・ドムを、統合整備計画により再設計した機体。他MSとのコクピットや部品の共通化に加え、ジェネレーターがより強化されている。ドム系の基本カラーリングである黒と紫を基調とした機体の他に、緑系に塗装された機体も確認されている。

0080
WAR IN THE POCKET

FRONT



REAR



ジャイアント・バズ



ジャイアント・バズ弾体

■全高／18.6m ■本体重量／45.6t ■全備重量／79.9t ■ジェネレーター出力／1219kw ■スラスター推力／21000kg × 5、2500kg × 2 ■アボジモーター数／9 ■装甲材質／チタン・セラミック複合材 ■主武装／ジャイアント・バズ、シュツルム・ファウスト×2、ヒート・サーベル、120mmマシンガン



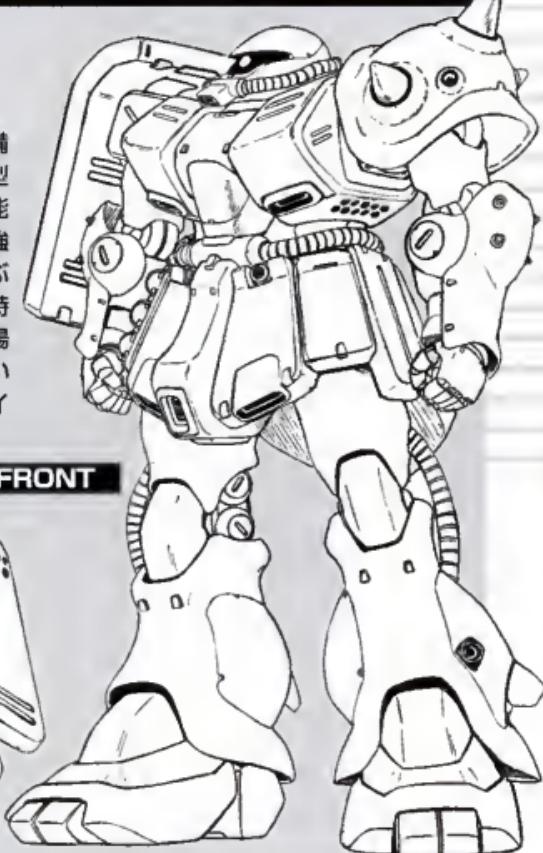
MS-06FZ

ザク改

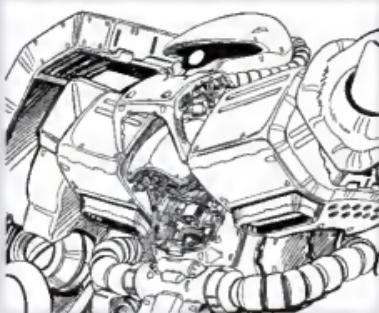


MS-06 F型のザクIIを統合整備計画により改良された機体がFZ型であり、ザク改と呼ばれた。性能的にはF型よりもスラスターが強化された高機動型であり、そのぶん航続力は短くなり、作戦行動時間が制限された。大戦末期の登場で生産数はごく少数に留まっている。また、頭部の形状が違うタイプの存在も確認されている。

FRONT



REAR



コクピット開放図



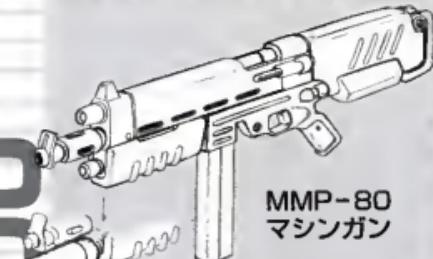
足裏



マニュピレーター

機動戦士ガンダム 0080 ポケットの中の戦争

0080 WAR IN THE POCKET



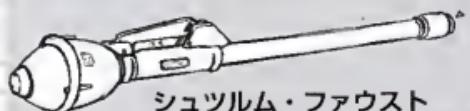
MMP-80
マシンガン



コクピット



ハンド・グレネイド

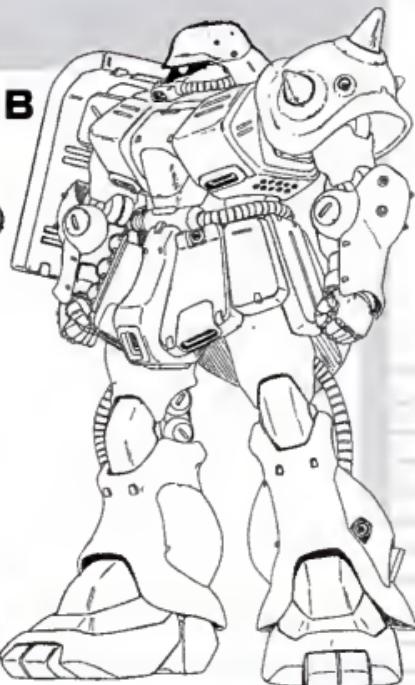
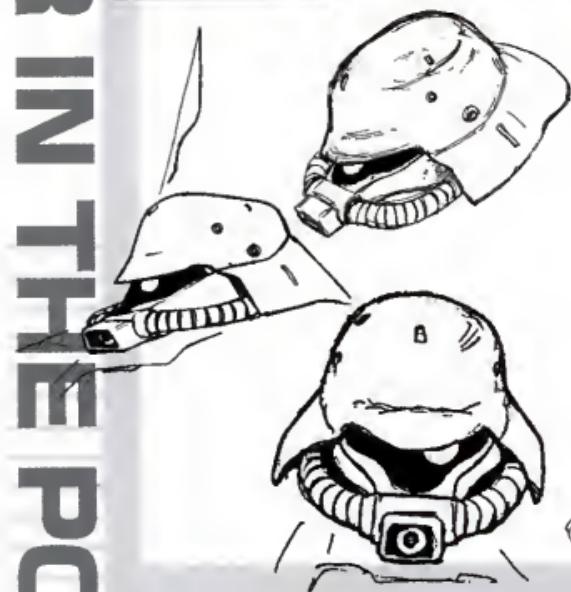


シュツルム・ファウスト



ヒート・ホーク

VARIATION ザク改タイプB



■全高／17.5m ■本体重量／56.2t ■全備重量／74.5t ■ジェネレーター出力／976kw ■スラスター推力／24500 kg × 3, 3000 kg × 2 ■センサー有効半径／3200m ■アボジモーター数／14 ■装甲材質／チタン・セラミック複合材 ■主武装／ヒート・ホーク、MMP-80 マシンガン、ハンドグレネード×3、シュツルム・ファウスト

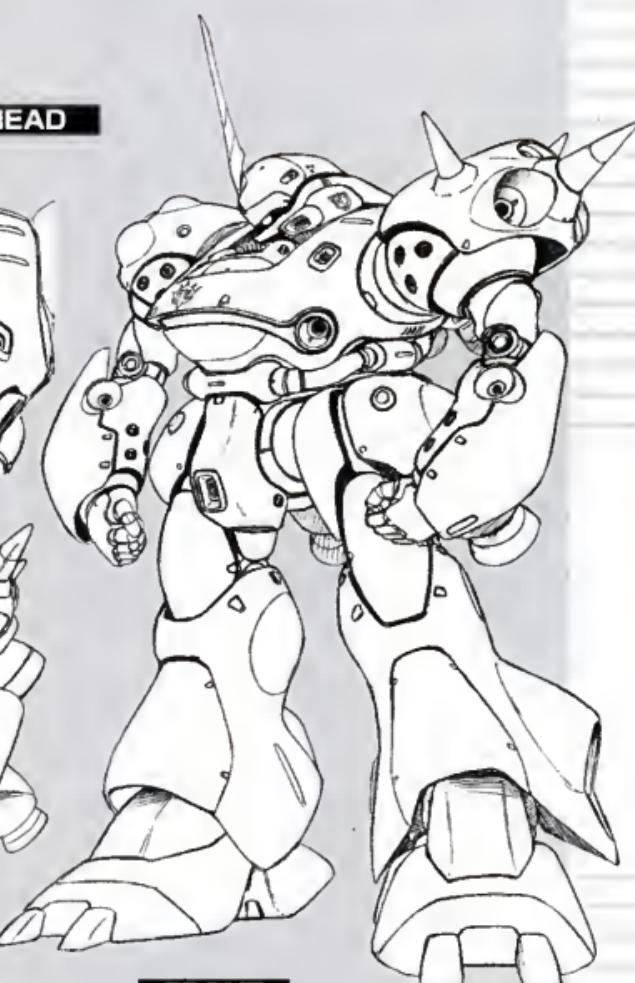
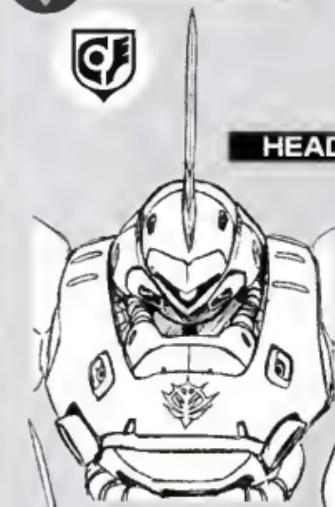


MS-18E

ケンブファー



HEAD



FRONT



SIDE

MS-18 E ケンブファーはジオン公国軍最後期の制式採用MSである。本機は統合整備計画に則って設計が行われた強襲用の特殊MSであり、ジェネレーター出力の負担を軽減するため、武装は実体弾兵器が選択されている。また、現地で数人の手により組み立てができるほど簡易化された構造を持ち、守点検整備も容易であったという。

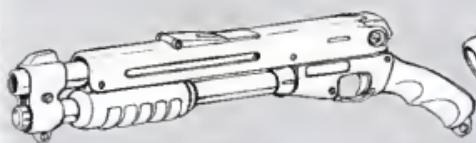
機動戦士ガンダム 0080 ポケットの中の戦争

O80 WAR IN THE POCKET

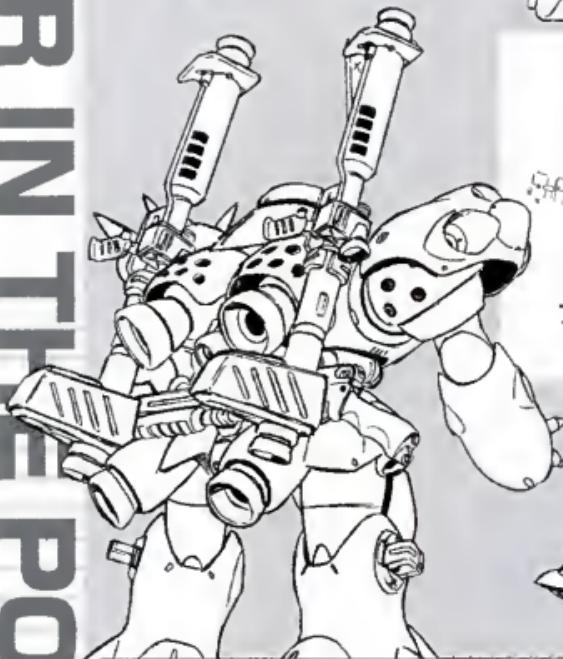
REAR



ショットガン



フル武装状態



足裏

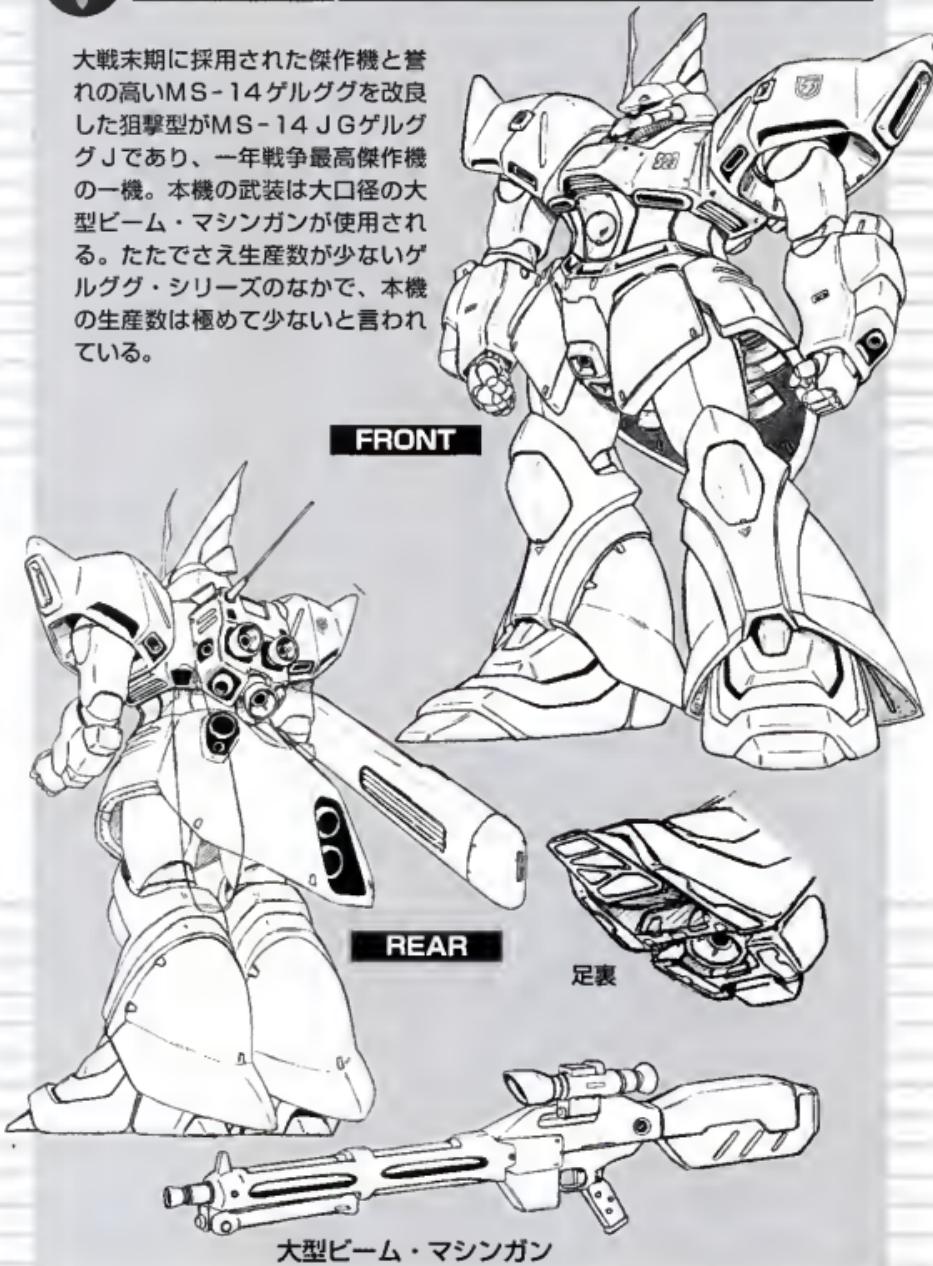
■全高／17.7m ■本体重量／43.5t ■全備重量／78.5t ■ジェネレーター出力／1550kw ■スラスター推力／28500kg × 2、27000kg × 2、12000kg × 4 ■アボジモーター数／16 ■装甲材質／チタン・セラミック複合材 ■主武装／60mm機関砲 × 2、ビーム・サーベル × 2、ショットガン × 2、ジャイアント・バズ × 2、パンツァー・ファウスト × 2、チェーン・マイナ



MS-14JG

ゲルググ J (イエーガー)

大戦末期に採用された傑作機と誉めの高いMS-14ゲルググを改良した狙撃型がMS-14 J Gゲルググ Jであり、一年戦争最高傑作機の一機。本機の武装は大口径の大・大型ビーム・マシンガンが使用される。たたでさえ生産数が少ないゲルググ・シリーズのなかで、本機の生産数は極めて少ないと謂われている。



■全高／19.2m ■本体重量／40.5t ■全備重量／80.3t ■ジェネレーター出力／1490kw ■スラスター推力／21000 kg × 5、24500 kg × 3 ■アボジモーター数／24 ■装甲材質／チタン・セラミック複合材 ■主武装／110mm速射砲×2、大型ビーム・マシンガン

機動戦士ガンダム 第08MS小隊

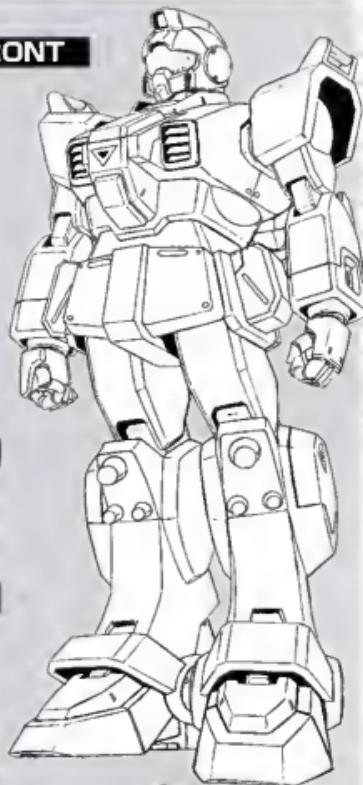


RGM-79(G)

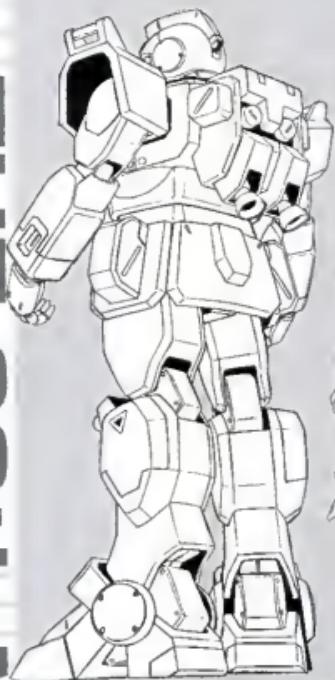
陸戦型ジム

RGM-79 (G) 陸戦型ジムは、汎用MS、RGM-79 ジムの生産に先立ち、陸戦用の機体として先行開発・量産されたものである。ロングレンジ・ビーム・ライフルを携行した機体を、ジム・スナイパーと呼ぶが、単体での運用は不可能で外部からの出力供給が必要であった。

FRONT



HEAD



REAR

ロングレンジ・ビーム・ライフル
(このライフルを装備した陸戦型ジムはジム・スナイパーと呼ばれた)

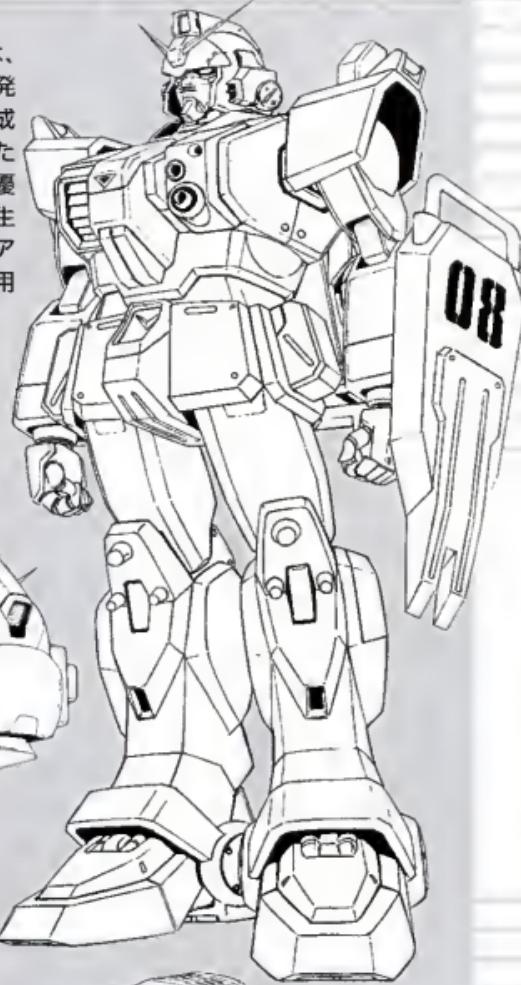
■全高／18.0m ■本体重量／53.8t ■ジェネレーター出力／1150kw ■スラスター推力／49000kg ■装甲材質／ルナ・チタニウム ■主武装／ビーム・サーベル×2、100mm・マシンガン、ミサイル・ランチャー、ロケット・ランチャー、ロングレンジ・ビーム・ライフル (ジム・スナイパー用)、ガンダム・ハンマー



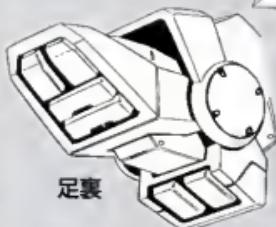
RX-79(G)

陸戦型ガンダム

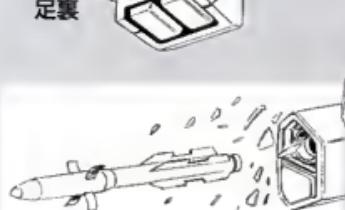
RX-79 (G) 陸戦型ガンダムは、RX-78 ガンダムの開発課程で発生した余剰パーツを利用して完成した陸戦用の機体である。そのため、同系機の陸戦型ジムよりも優れた性能を発揮したが、実際の生産・配備数は当然少なく、東南アジアなどのごく一部の戦線で運用されるに留まった。



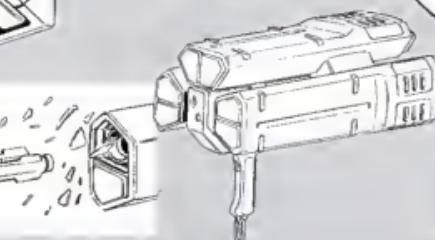
HEAD



足裏



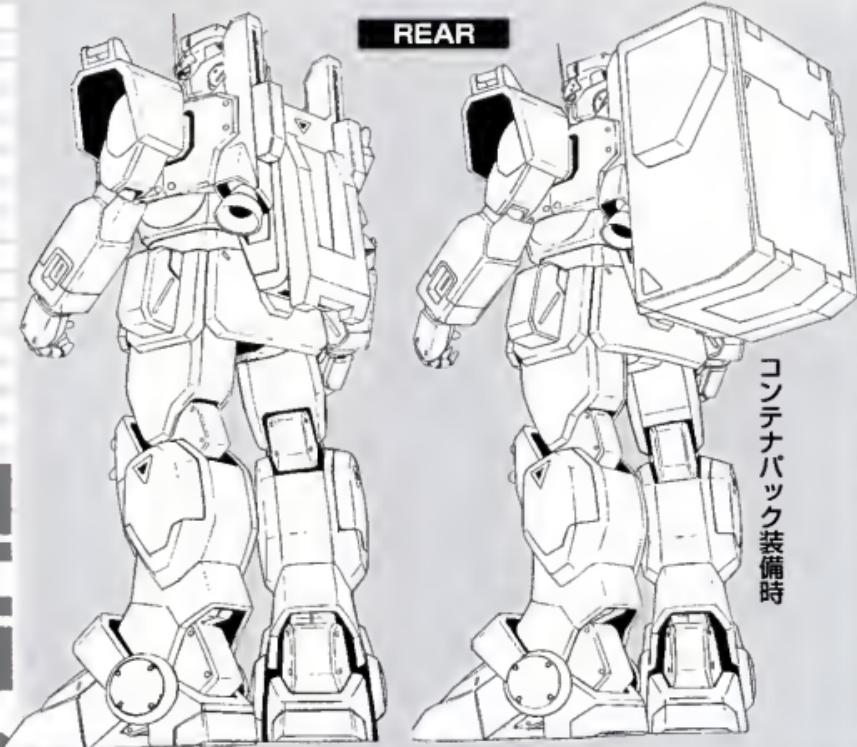
ミサイル・ランチャー



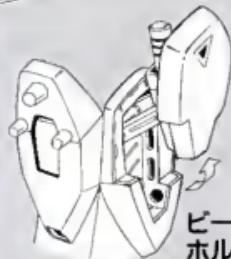
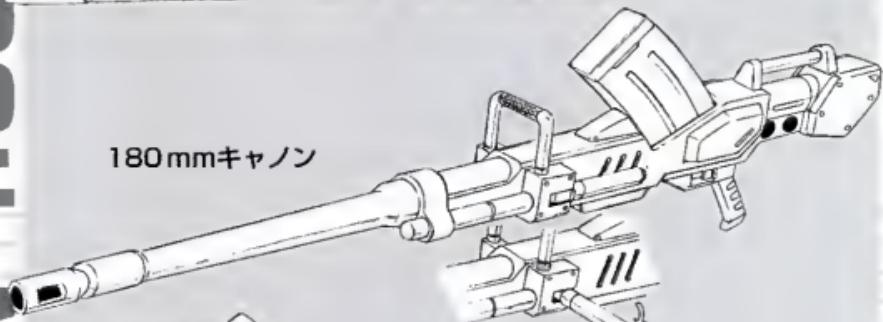
ロケット・ランチャー

機動戦士ガンダム 第08MS小隊

THE 08th MS TEAM



180mmキャノン



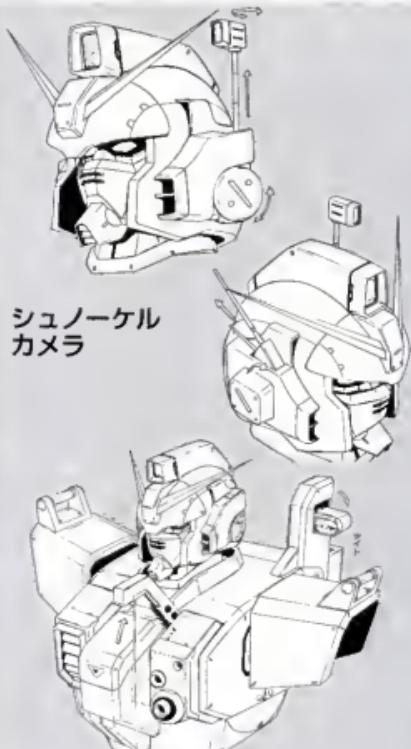
ビーム・サーベル
ホルスター



ビーム・サーベル



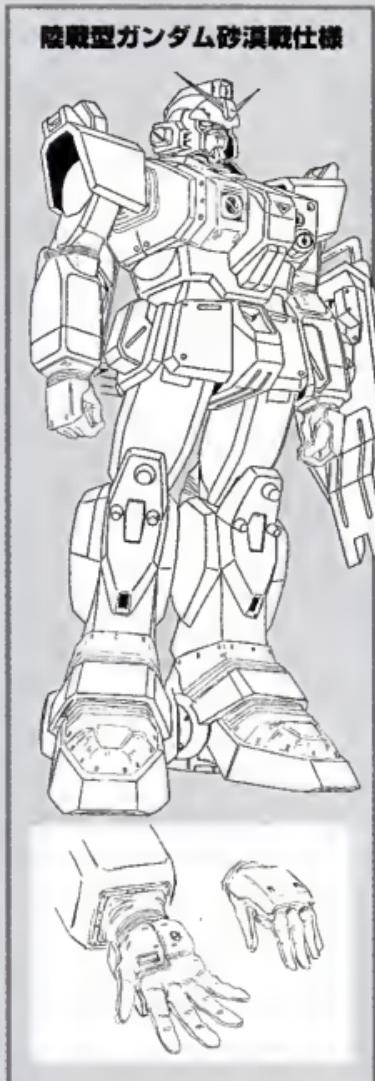
■頭頂高／18.0m ■本体重量／52.8t ■ジェネレーター出力／1350kw ■スラスター推力／52000kg ■装甲材質／ルナ・チタニウム ■主武装／ビーム・サーベル×2、バルカン砲、胸部マルチランチャー、100mmマシンガン、180mmキャノン、ビーム・ライフル、ロケット・ランチャー、ミサイル・ランチャー、ネット・ガン



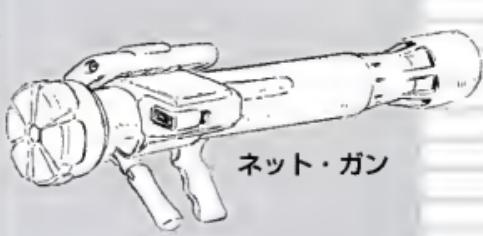
ショノーケル
カメラ



コックピット&胸部マルチランチャー展開図



砂戦型ガンダム砂漠戦仕様



マニュピレーター（接続用コネクター露出時）

ネット・ガン

機動戦士ガンダム 第08MS小隊

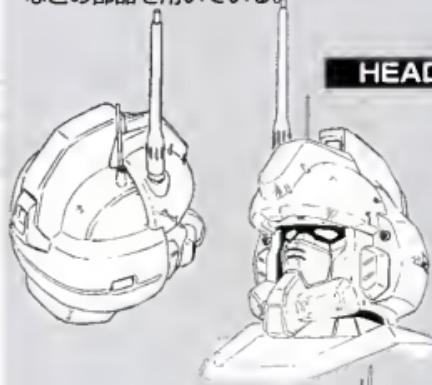


RX-79(G) Ez-8

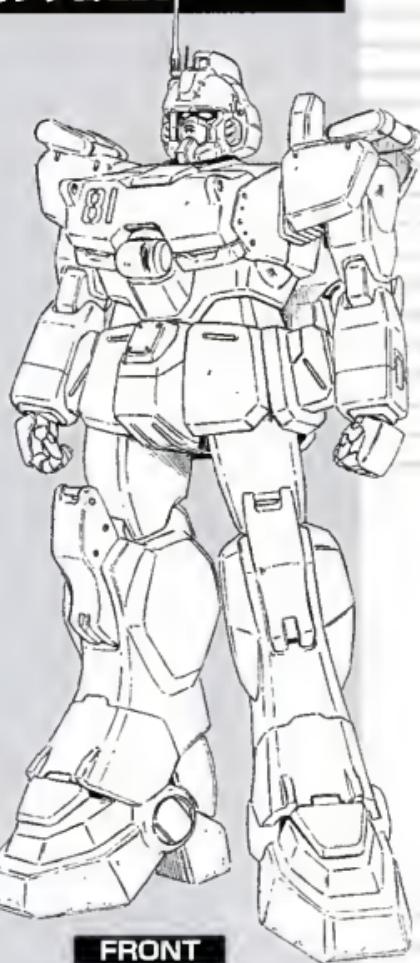
ガンダム Ez8

ジオンの試作MAアブサラスとの戦闘により大破した、極東方面軍機械化混成大隊(通称:コジマ大隊)所属、第08MS小隊隊長シロー・アマダ少尉搭乗のRX-79(G)陸戦型ガンダムを回収し、現地改修を施した機体。RX-79(G)の正規部品が手に入らなかつたため、一部に陸戦型ジムなどの部品を用いている。

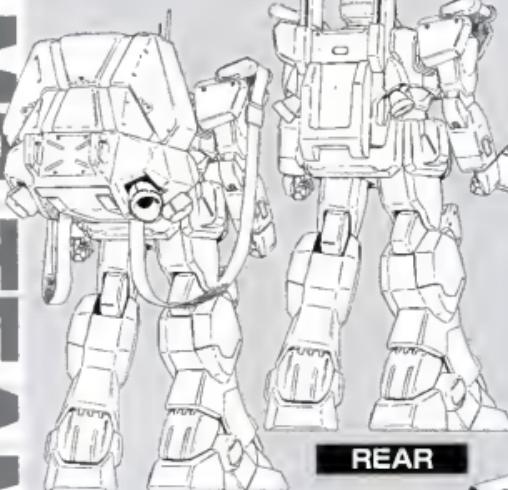
THE 08th MS TEAM WAR



HEAD

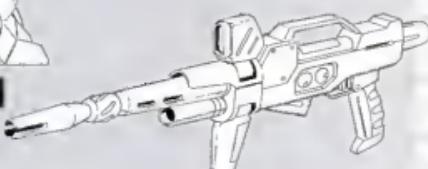


FRONT



REAR

パラシュートザック
装備時



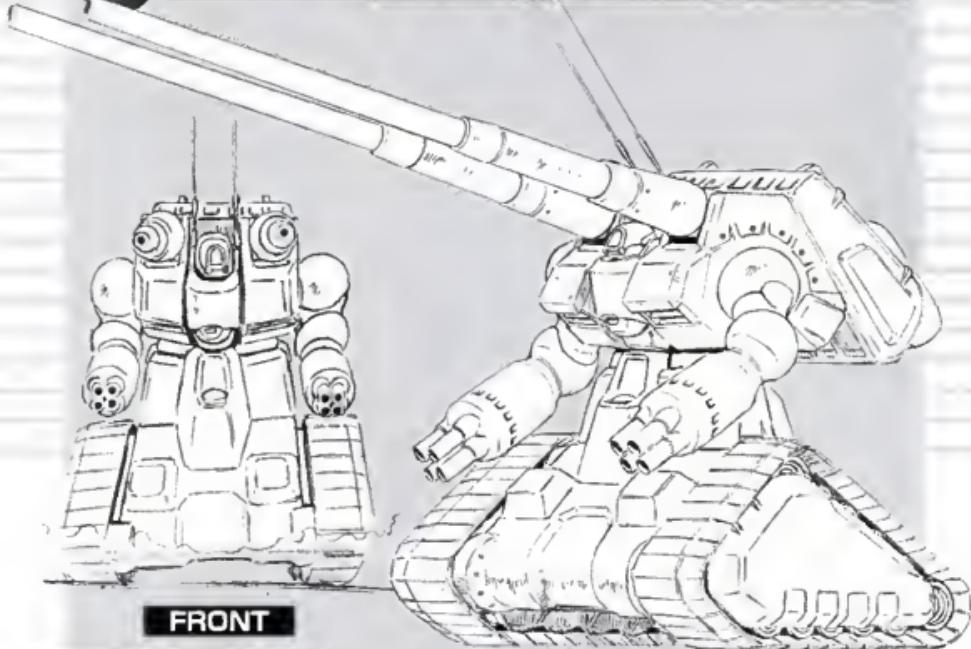
ビーム・ライフル

■全高／18.0m ■本体重量／51.5t ■ジェネレーター出力／1380kw ■装甲材質／ルナ・チタニウム ■主武装／35mm機関砲×2、12.7mmバルカン砲、ビーム・サーベル×2、ビーム・ライフル、100mmマシンガン、地上用ハイパー・バズーカ、



RX-75

量産型ガンタンク



FRONT

REAR

VARIATION 作業用ガンタンク



地球連邦軍の「V作戦」の一環により建造された長距離砲撃支援用MS・RX-75 ガンタンクは、その長距離砲撃能力の有用性から少数が量産された。オリジナルは防空任務なども兼任することを想定されていたが、量産化される際には純粋な支援砲撃用として、砲弾の装填システムや頭部などの仕様変更などが行われている。



REAR

■頭頂高／15.0m ■本体重量／56.0t ■装甲材質／ルナ・チタニウム ■主武装／120mm 低反動キャノン、4連装ガン・ランチャー×2

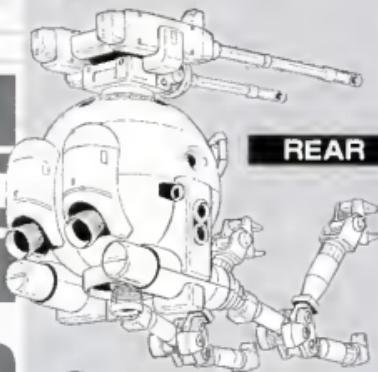
機動戦士ガンダム 第08MS小隊



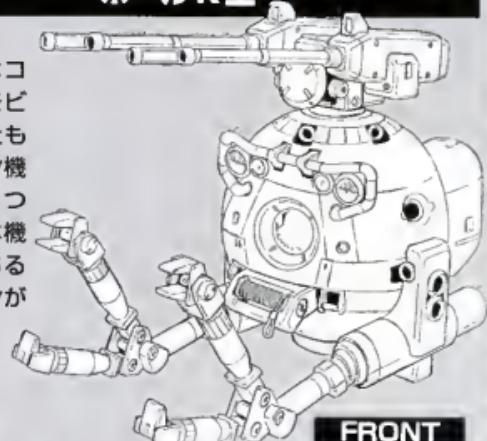
RB-79K

ボールK型

RB-79 ボールは、もともとはコロニーでの建設作業などを行うモビルポッドを戦闘用に拡大設計したものであり、様々なバリエーション機が存在したとされている。その一つがRB-79 K ボールである。本機は作業用に調整されたものであるが、機体上部には2連装キャノンが設置されている。



REAR



FRONT



ウィンチワイヤー展開パターン

■全高／12.8m ■本体重量／
17.2t ■主武装／フィフティンキ
ヤリバー、ウィンチワイヤー

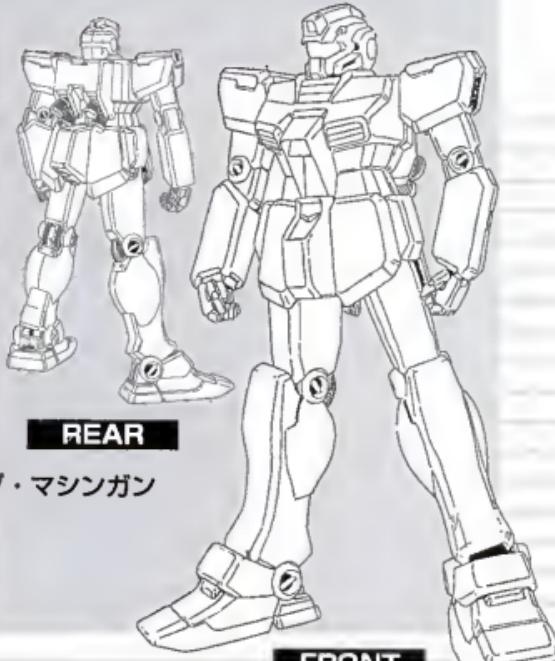
RGM-79 (E) ジムは、仕様としては同型のジムと同じだが、ルナツー基地にてごく初期に配備された機体であり、いわば宇宙用の先行量産MSである。同機は、後の標準兵装であるビーム・スプレーガンの装備ではなく、実弾のマシンガンを携行。稼動実験中の機体がジオン軍と交戦したという記録が残っている。



ブルバップ・マシンガン

■全高／18.0m
■本体重量／不明
■主武装／ブルバップ・マシンガン

初期型ジム

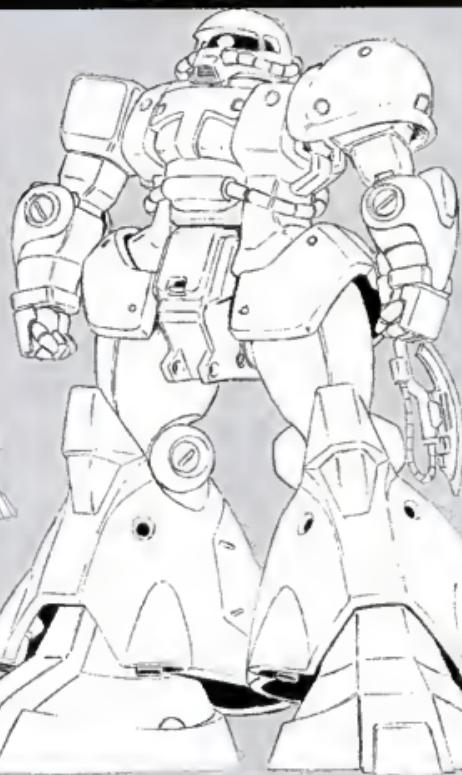


FRONT

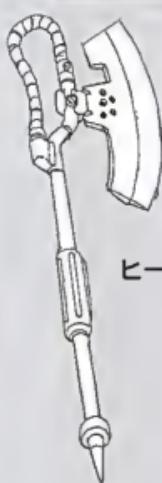


MS-06RD-4

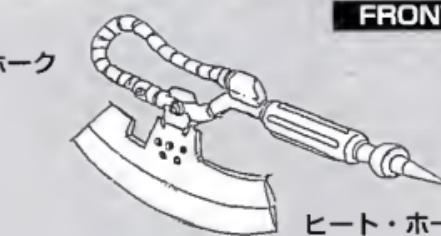
高機動型ザク



REAR



ヒート・ホーク



ヒート・ホーク収納時

MS-06RD-4は、MS-06の宇宙空間における高機動型バリエーションであるMS-06Rシリーズの1機であり、下半身にMS-09Rリック・ドムの部品を多く使用した実験機である。少なくとも一機の存在は確認されているが、宇宙空間での実用試験に供された際、地球連邦軍との戦闘において失われている。



足裏

■全高／18.0m ■体重／不明 ■他詳細不明

機動戦士ガンダム 第08MS小隊



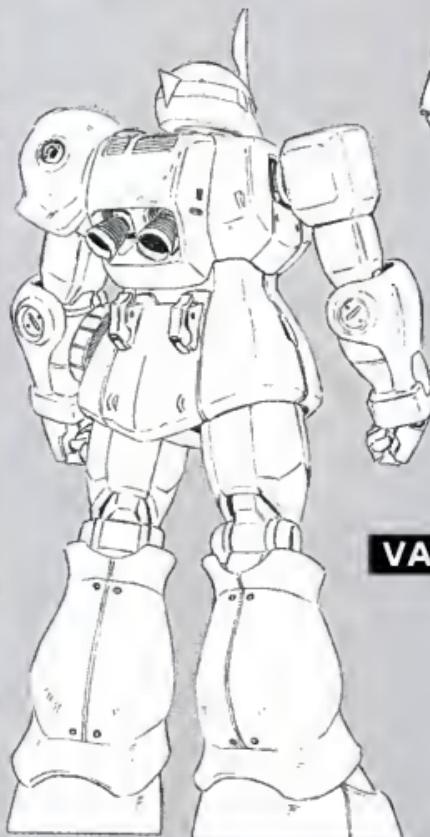
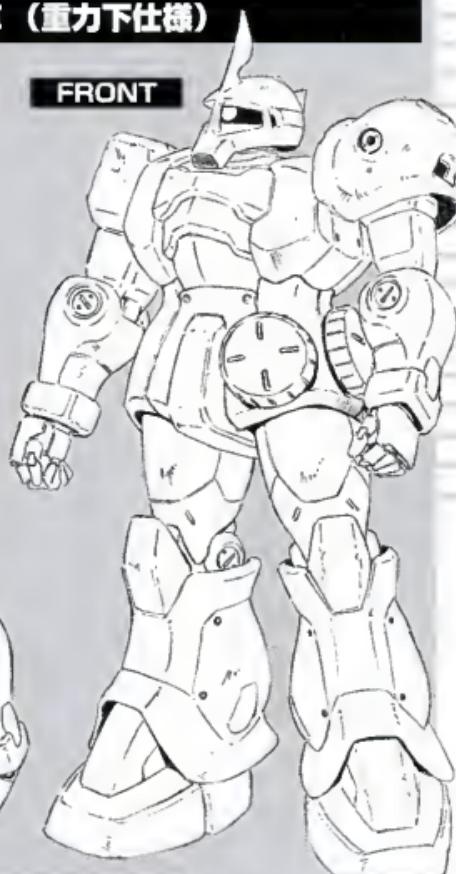
MS-05

ザク I (重力下仕様)

全てのMSの始祖といえるジオン軍初の制式採用MS。MS-06ザクIIが制式採用される頃には既に旧式の部類に属し、ほぼ第一線を退いていた。しかし、一年戦争が開戦すると戦線の拡大は旧式のMSをも戦場に投入することを強い、一部の機体は終戦まで使用され続けた。

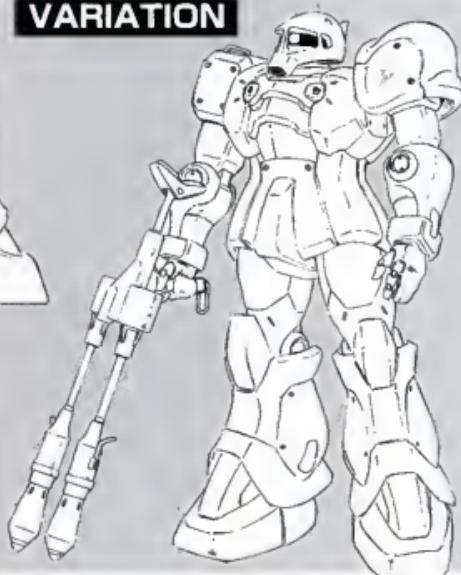
THE 08th MS TEAM

FRONT



REAR

VARIATION



■全高／17.5m ■本体重量／
50.3t ■装甲材質／超硬スチール合
金 ■主武装／ヒート・ホーク、ザ
ク・マシンガン、近接防衛兵器、ガ
ス弾銃



MS-06JC

陸戦型ザクII



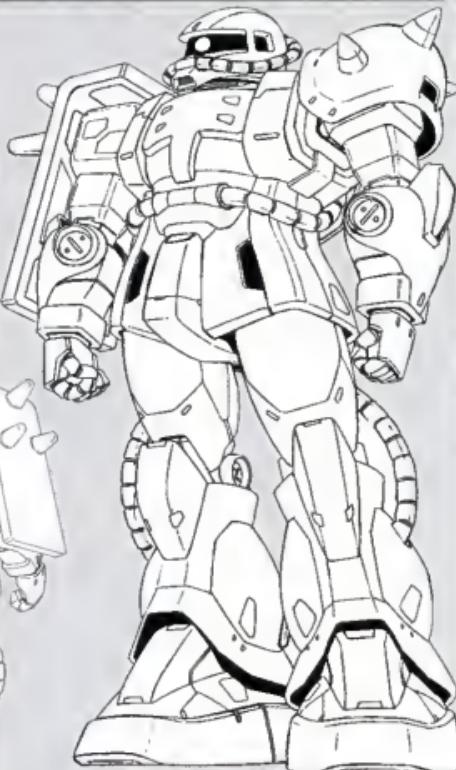
HEAD



REAR



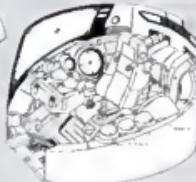
シールド裏面



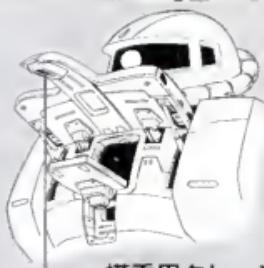
FRONT



ザク・マシンガン



コクピット



搭乗用クレーン

汎用型量産MSの嚆矢として名高いMS-06ザクIIは、戦争が長期化の様相を呈していくと局地的な戦場での適応能力が不充分であることが問題となつた。それらを解消すべく地上での局地戦用の機体として開発されたのがJC型である。地球圏での活動に適するように各部に改良が施されている。

■全高／17.5m ■本体重量／56.2t ■ジェネレーター出力／976kw ■スラスター推力／45400kg ■装甲材質／超硬スチール合金 ■主武装／ヒート・ホーク、ザク・マシンガン、ザク・バズーカ、クラッカー、3連装ミサイル・ポッド×2、マゼラ・トップ砲、近接防御兵器

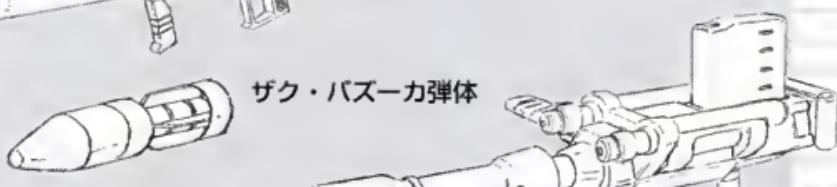
機動戦士ガンダム 第08MS小隊

THE 08th MS TEAM

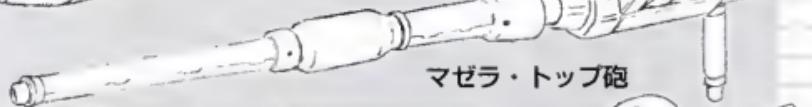
ザク・バズーカ



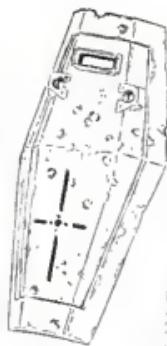
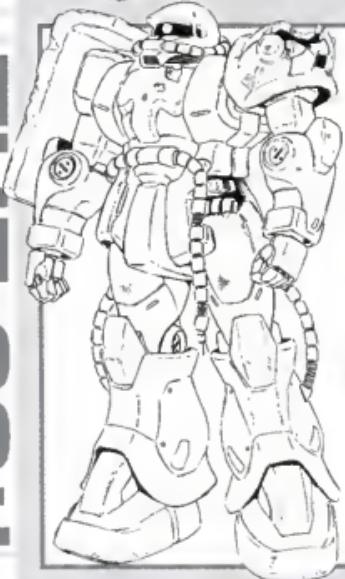
ザク・バズーカ弾体



マゼラ・トップ砲



VARIATION



デル機

アス機

MS-06K

ザクキャノン



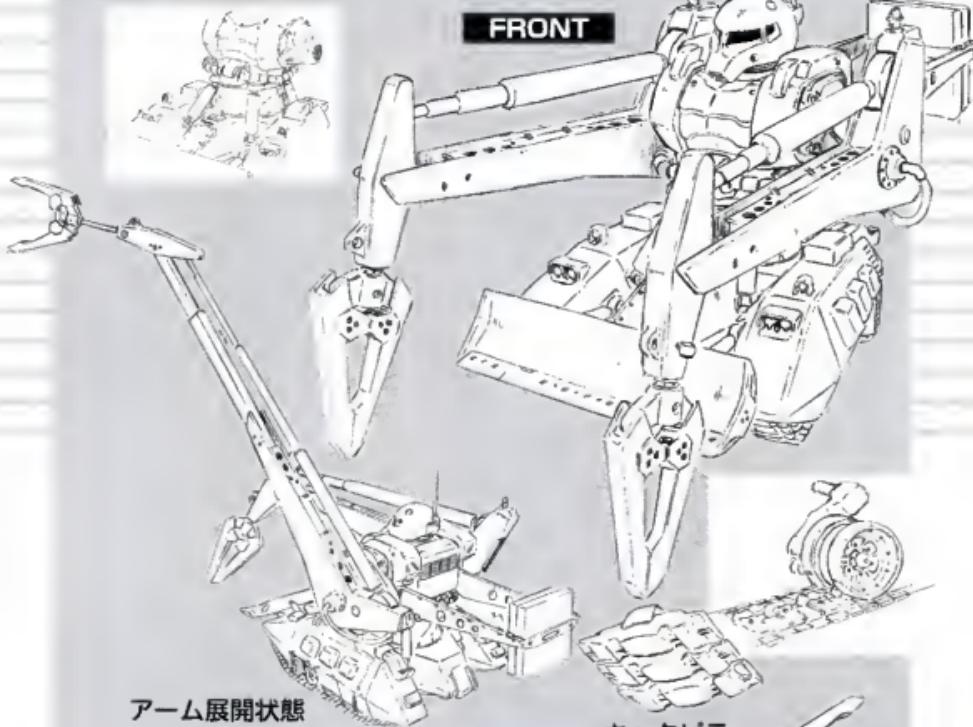
MS-06 K ザクキャノンは防空用に開発された機体である。その武装であるキャノン砲の砲撃能力は対空だけでなく、支援砲撃にも十分な効果を發揮した。



MS-06V

ザクタンク

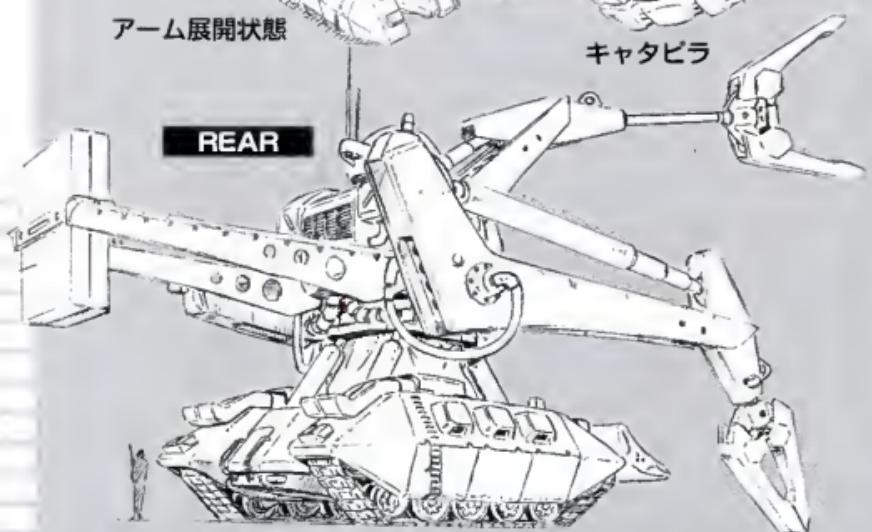
FRONT



アーム展開状態

キャタピラ

REAR



上半身をザク、下半身にマゼラ・ベースを利用することで、使用不能のザクをリサイクルした作業用MS。型式番号MS-06Vを持つ本機だが、正確には制式採用MSではなく、ゆえに本機には様々な形態が存在し一定のものはない。ただ、現場での利便性は高かったようで、終戦後も連邦軍により一部の接收された機体が使われ続けた。

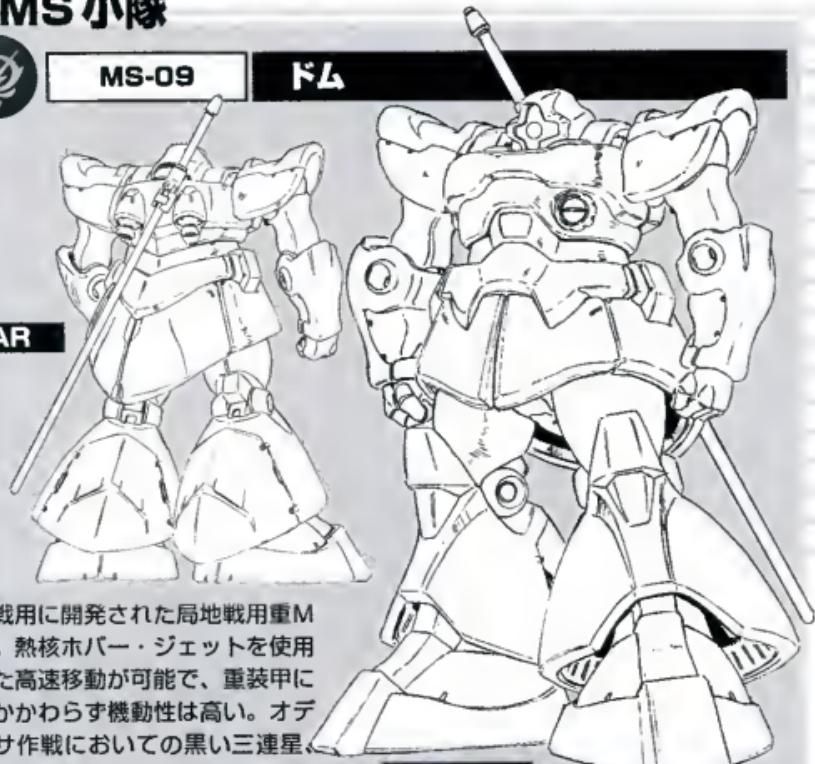
機動戦士ガンダム 第08MS小隊



MS-09

ドム

REAR



FRONT

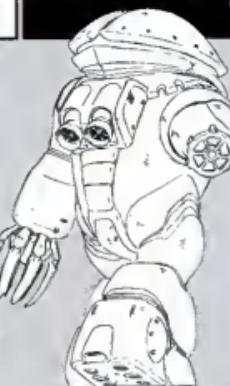
陸戦用に開発された局地戦用重MS。熱核ホバー・ジェットを使用した高速移動が可能で、重装甲にもかかわらず機動性は高い。オデッサ作戦においての黒い三連星。最後の乗機として有名だが、終戦末期の防衛戦ではその特徴を充分に活かしきれなかった。基本武装はジャイアント・バズとヒート・サーベルだが、マシンガンの使用も可能だ。

■全高／18.6m ■本体重量／62.6t ■ジェネレーター出力／1269kw ■スラスター推力／58200kg ■装甲材質／超硬スチール合金 ■主武装／ヒート・サーベル、胸部拡散ビーム砲、ジャイアント・バズ



MSM-04

アッガイ



MSM-04アッガイは既存のMS-06ザクIIの基本構造を利用した水陸両用のMSである。水冷式ジェネレーターを採用することで、MS-06では実現出来なかったビーム兵器の搭載に成功。主に偵察や秘密工作などに使用された。

■全高／19.2m ■本体重量／91.6t ■ジェネレーター出力／1870kw ■スラスター推力／109600kg ■装甲材質／超硬スチール合金 ■主武装／105mm/パルカン砲×4、メガ粒子砲、ロケット弾ランチャー×6

THE
08th
MS
TEAM



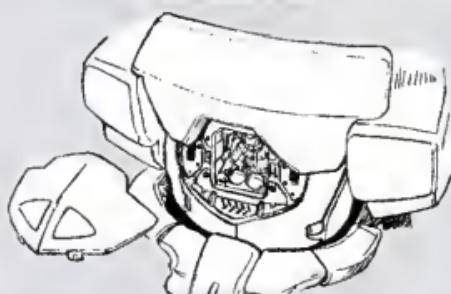
MS-07B-3

グフ・カスタム

対M.S.兵器として運動性、機動性の高かったMS-07B グフを、陸戦能力の強化を図り改良したのがMS-07B-3 グフ・カスタムである。左腕のマニュピレーターを通常のものに換装して汎用性の向上を図っている。しかし、大戦末期に投入されているので配備数は多くはない。



FRONT

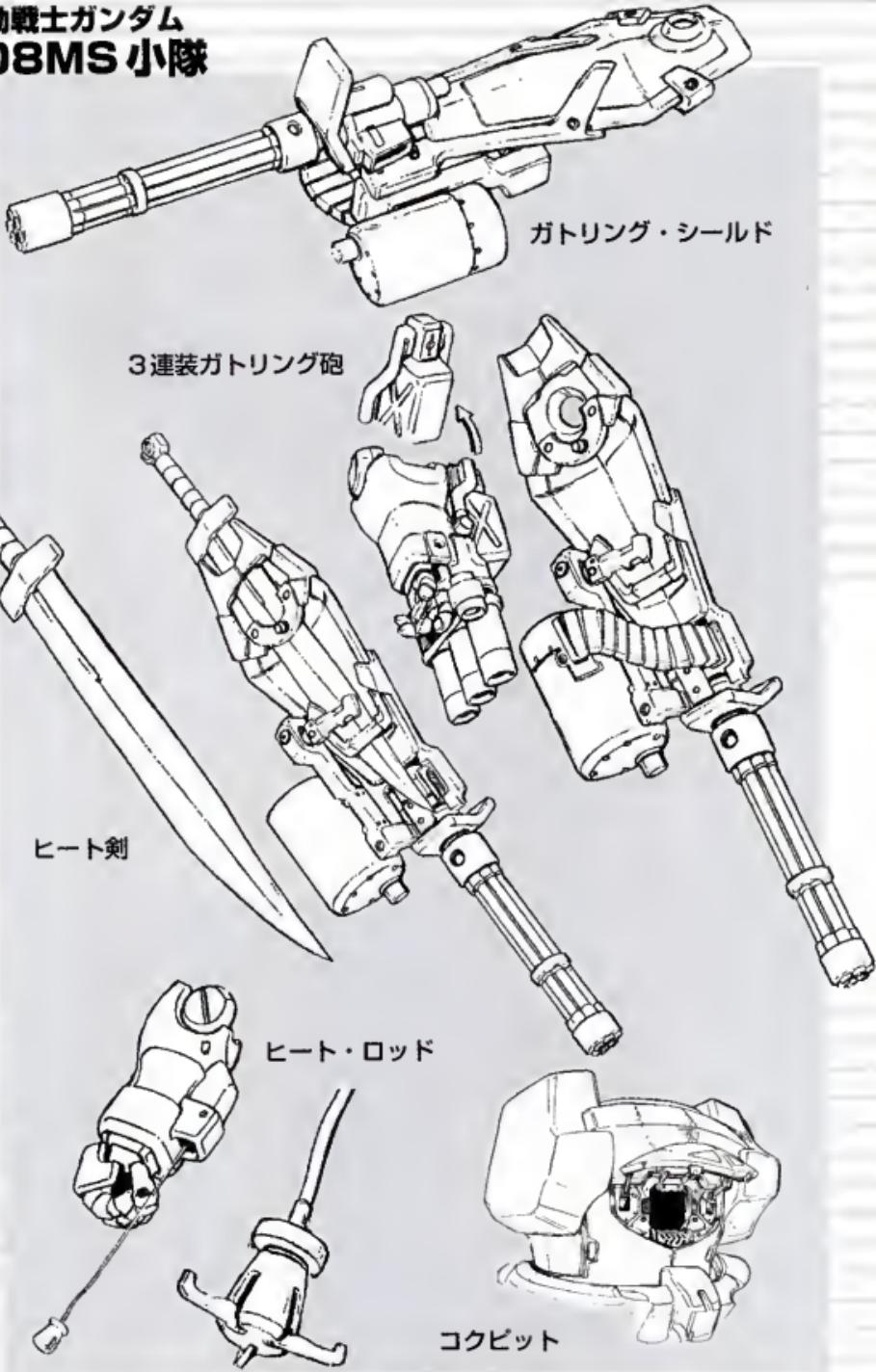


コクピットカバーを外した状態

REAR

機動戦士ガンダム 第08MS小隊

THE 08th MS TEAM



■全高／18.2m ■本体重量／58.5t ■ジェネレーター出力／1034kw ■スラスター推力／40700kg ■装甲材質／超硬スチール合金 ■主武装／ヒート・ロッド、ヒート剣、3連装ガトリング砲、ガトリング・シールド



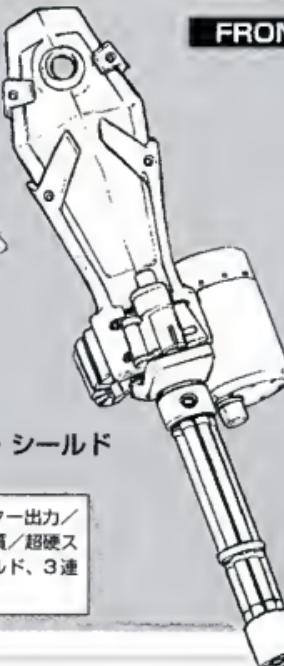
MS-07H-8

グフ・ライトタイプ

MS単体による飛行試験のため、MS-07Bグフを改良し開発されたMS-07Hシリーズの機体バリエーションの1つ。ランドセルと腰部、それと脚部に熱核ジェット・エンジンを搭載して一定高度までの飛行が可能である。武装はMS-07B-3グフ・カスタムと同型のガトリング・シールドが使用されている。



REAR



FRONT

ガトリング・シールド

■全高／18.2m ■本体重量／61.5t ■ジェネレーター出力／1130kw ■スラスター推力／108400kg ■装甲材質／超硬スチール合金 ■主武装／ヒート剣、ガトリング・シールド、3連装バルカン砲

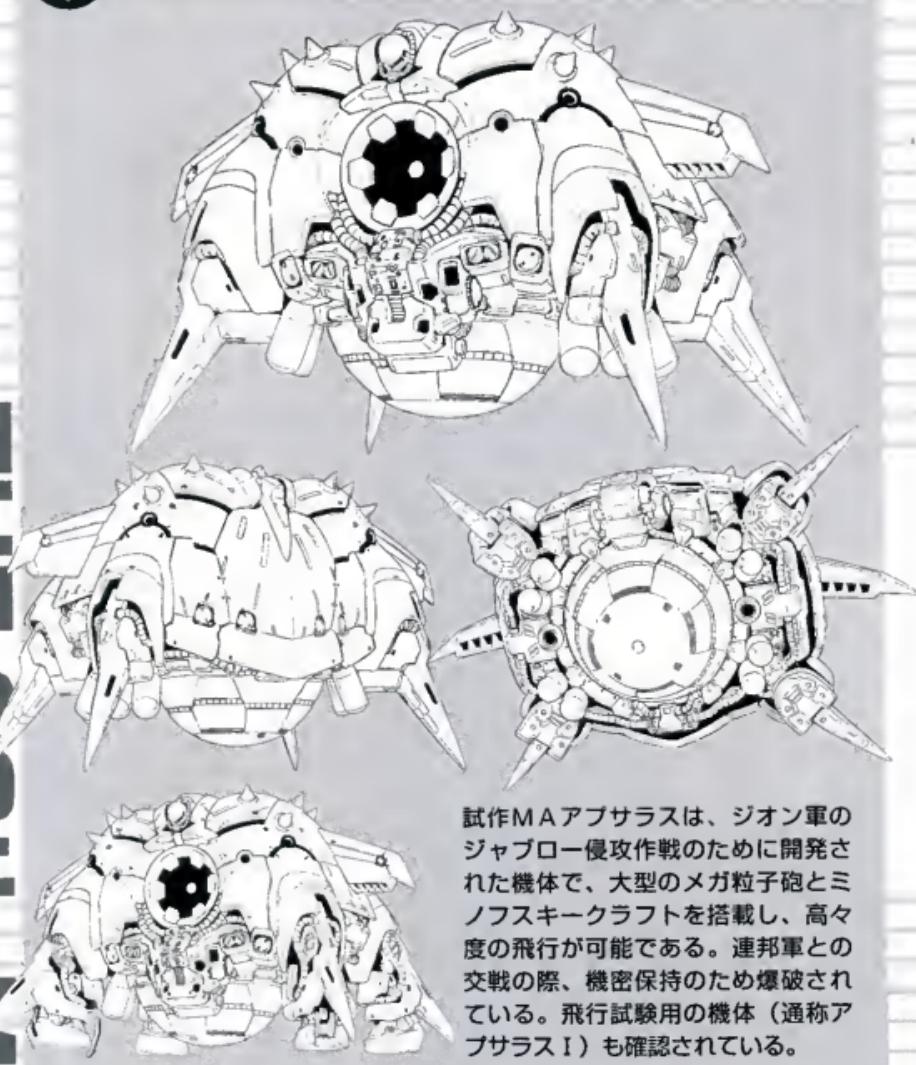
機動戦士ガンダム 第08MS小隊



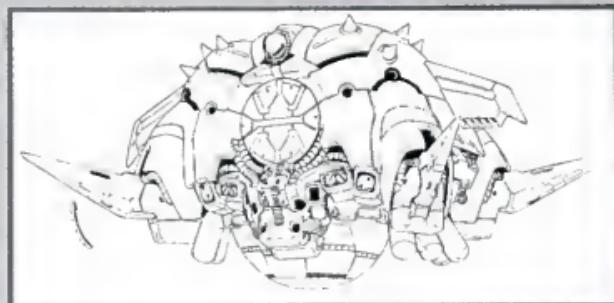
試作MA

アプサラスII

THE 08th MS TEAM



試作MAアブサラスは、ジオン軍のジャブロー侵攻作戦のために開発された機体で、大型のメガ粒子砲とミノフスキークラフトを搭載し、高々度の飛行が可能である。連邦軍との交戦の際、機密保持のため爆破されている。飛行試験用の機体（通称アブサラスI）も確認されている。



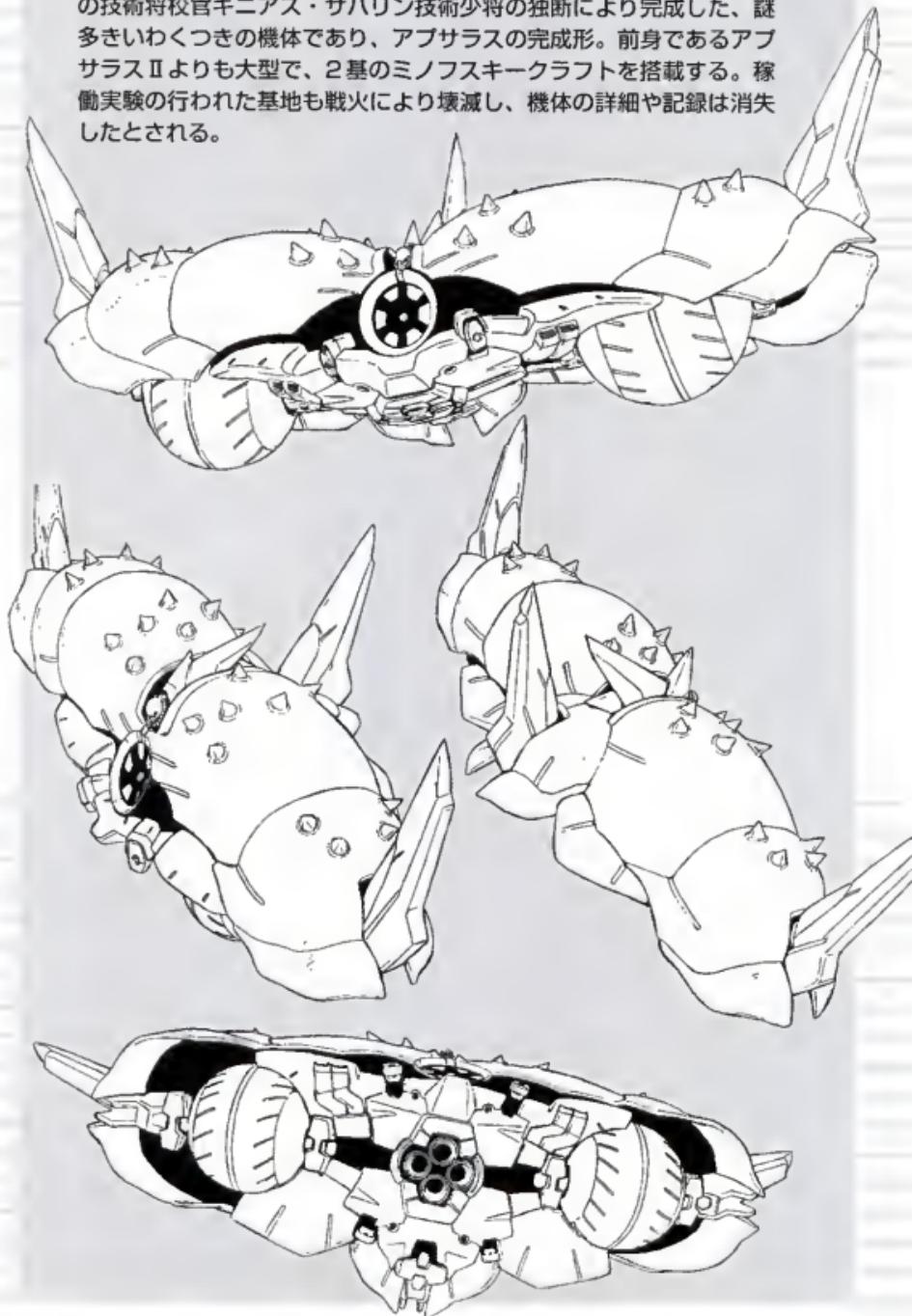
アブサラスI



試作 MA

アブサラスⅢ

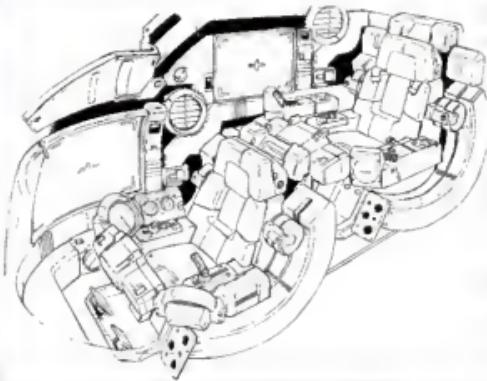
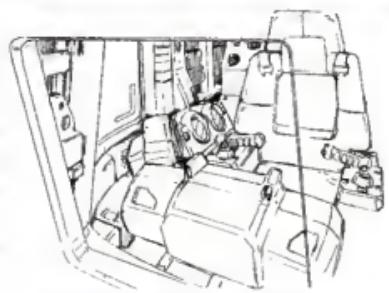
ジオン本国のアブサラス開発計画の凍結・中止を不服とした、ジオンの技術将校官ギニアス・サハリン技術少将の独断により完成した、謎多きいわくつきの機体であり、アブサラスの完成形。前身であるアブサラスⅡよりも大型で、2基のミノフスキークラフトを搭載する。稼働実験の行われた基地も戦火により壊滅し、機体の詳細や記録は消失したとされる。



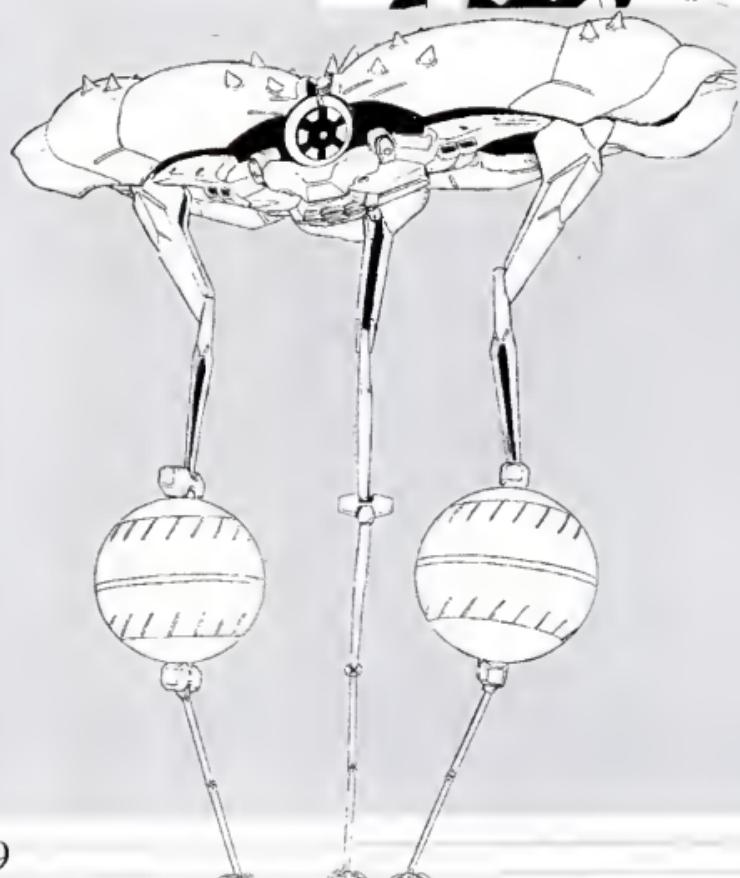
機動戦士ガンダム 第08MS小隊

THE 08th MS TEAM

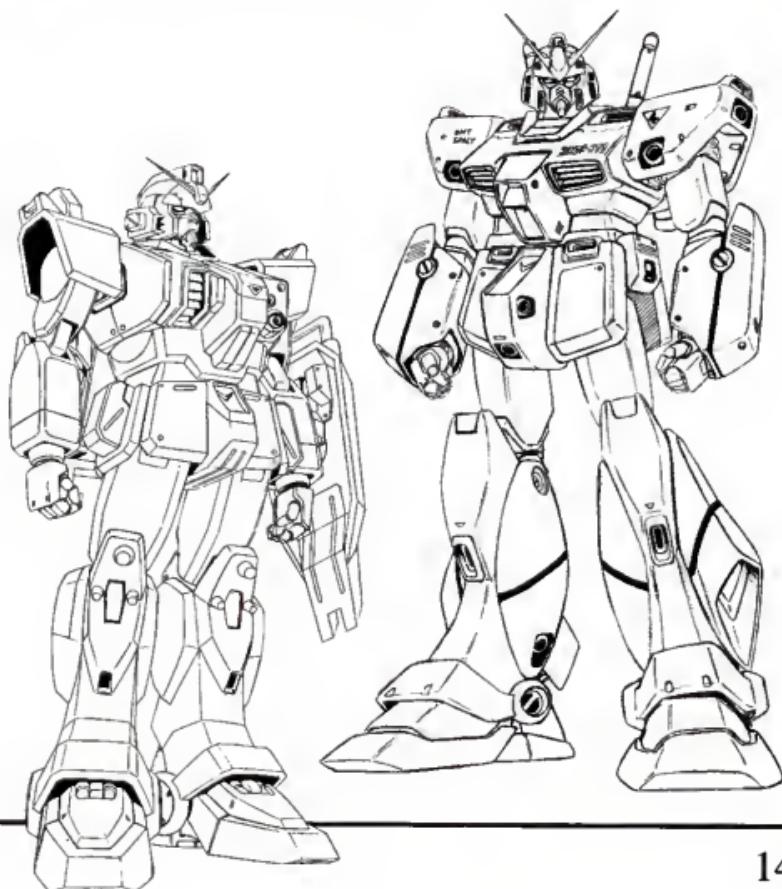
コクピット



コクピット周り



トリアーエズFF-4	76
ドン・エスカルゴ	77
ピンソン計画	82
ペズン計画	37
フライ・マンタ	76
ホバー・カーゴトラック	73
ホバー・トラック	24, 55, 73
マゼラ・アタック	30, 55, 78
ミデア大型輸送機	75, 93
ミデア中型輸送機	75
輸送機	81
リーア	96
陸戦艇ビッグ・トレー	72
ルッゲン	31, 80
61式戦車	72



兵器・用語

APC兵員輸送車	74
HLV	63
L(ラグランジュ) ポイント	97
TINコッド	77
U-99	79
アフリカ戦線	70
ヴァルキューレ&ジークフリート	83
宇宙港	97, 100
オデッサ作戦	67
ガウ攻撃空母	31, 81
カムラン・ブルーム(人物)	99
ガンペリー	75
キンバライド鉱山基地	67
グラーフツェッペリン	83
グレイファントム	82
ケルゲレン	82
コア・ブースター	77
サイド6	96, 97
ジェット・コア・ブースター	76, 94
ジオン軍装甲車	78
ジオン公国軍ジープ	78
ジャングルボート	74
セイバー・フィッシュ	77
戦闘ヘリ	31, 79
地球連邦軍 ジープ	73
デブ・ロッグ	76
統合整備計画	34
東南アジア戦線	64
ド・ダイⅡ	81

MS-10 ペズン・ドワッジ	37
MS-11 アクトザク	37
MS-14 ゲルググ	39
MS-14JG ゲルググJ	19, 39, 53, 118
MS-17 A ガルバルディα	37
MS-18 E ケンプファー	20, 41, 53, 118
MS-21 C ドラツツェ	43
MSM-03 ゴッグ	56
MSM-03 C ハイゴッグ	17, 41, 112
MSM-04 アッガイ	26, 56, 133
MSM-07 E ズゴックE	18, 41, 57, 114
RB-79 K ボールK型	24, 58, 127
RGM-79 D ジム寒冷地仕様	14, 47, 107
RGM-79 ジム	47
RGM-79 (E) 初期型ジム	127
RGM-79 (G) 陸戦型ジム	22, 49, 54, 121
RGM-79 G ジム・コマンド(コロニー内仕様)	15, 108
RGM-79GS ジム・コマンド(宇宙戦仕様)	15, 47, 109
RGM-79 N ジム・カスタム	50
RGM-79 SC ジム・スナイパーカスタム	47
RGM-79 SP ジム・スナイパーⅡ	16, 47, 110
RX-77 D ガンキャノン量産型	16, 52, 111
RX-78NT-1 アレックス	13, 50, 52, 104
RX-78NT-1 FA アレックス(チョバムアーマー装備)	14, 106
RX-79 (G) 陸戦型ガンダム	21, 49, 54, 122
RX-79 (G) 陸戦型ガンダム砂漠戦仕様	22, 124
RX-79 (G) Ez-8 ガンダムEz8	23, 58, 125
RX-75 量産型ガンタンク	24, 54, 126
アプサラス I	137
アプサラス II	30, 42, 59, 137
アプサラス III	31, 59, 138

MS大図鑑 PART.10

【一年戦争外伝編】

索引

INDEX

■ここでは本書に登場したMSや兵器類、用語などが掲載されたページを検索できるようにまとめています。基本的にモビルスーツはアルファベット順に、兵器や文中に登場した用語などはアルファベット順、次いで50音順という形で掲載しています。

MS

MS-05 ザクⅠ	27
MS-06 ザクⅡ	39
MS-06JC 陸戦型ザク	25, 42, 55, 130
MS-06K ザクキャノン	131
MS-06RD-4 高機動型ザク	26, 128
MS-06V ザクタンク	27, 132
MS-06F-2 ザクⅡ	41
MS-06FZ ザク改	19, 39, 52, 116
MS-07B-3 グフ・カスタム	28, 42, 55, 134
MS-07H-8 グフ・フライトタイプ	29, 136
MS-09 ドム	29, 133
MS-09 F/TROP ドム・トローペン	69
MS-09 R リック・ドム	39
MS-09 R-2 リック・ドムⅡ	18, 53, 115

STAFF

企画

株式会社メディアワークス
第4編集部・書籍編集課（安藤利明）

構成・編集

オフィスJ・B
飯田幸夫
豊村保行

執筆

石井 誠
岡島正晃
河合宏之
市ヶ谷ハジメ
やすゆきゆたか

イラスト

山浦昇一郎
森下直親
曾野由大
やすゆきゆたか

表丁

タケモトアツシ(t-DESIGN LAB.)

カバーイラスト

As'mariあ

デザイン

長崎 力
波川 秀

協力

株式会社サンライズ
株式会社トイズワークス
株式会社ポピー
株式会社バンダイ ホビー事業部
仲薫舎

発行 2005年3月20日 初版発行

発行者 佐藤辰男

発行所 株式会社メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館
TEL03-5281-5243(編集)

発売元 株式会社角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
TEL03-3238-8605(営業)

印刷所 共同印刷株式会社

落丁・乱丁本はお取り替えします。

©創通エージェンシー・サンライズ

分売不可

Printed in Japan

【】本書の全部または一部を無断で複写(コピー)することは、著作権法上の例外を除き、
禁じられています。本書からの複写を希望される場合は、日本複写権センター(03-3401-2382)にご連絡下さい。

宇宙世紀ボックス 機動戦士ガンダムMS大図鑑 PART.11【一年戦争外伝】

CONTENTS

MS歴史 MS War History	1
MS名鑑 MS Catalogue	13
MS開発史 MS Development History	33
結合整備計画と大戦末期のジオンMSたち	34
RX-78とRGMシリーズ	44
MS性能比較 An ability symmetry of MS	51
ガンダム・オフィシャル・レポート GUNDAM Official Report	61
歴史～一年戦争の地球戦線～	62
通常兵器～MS以外の兵器の実力とは!?～	72
MS戦闘マニュアル	84
サイド6の実態	96
MS設定資料集 MS Design collection	103
索引 Index	140

MS ENCYCLOPEDIA

NO.11

[PART.11_一年戦争外伝]



MOBILE SUIT GUNDAM
THE OSAI MS TEAM

EEFSF

MOBILE SUIT GUNDAM OO80
WAR IN THE POCKET

MS ENCYCLOPEDIA

NO.11

MS大図鑑
[PART.11_一年戦争外伝]



MOBILE SUIT GUNDAM
THE 08th MS TEAM

MOBILE SUIT GUNDAM 0080
WAR IN THE POCKET

EFSF 0801

MS NO.11 ENCYCLOPEDIA

MOBILE SUIT GUNDAM
THE 08th MS TEAM

MOBILE SUIT GUNDAM OOBO
WAR IN THE POCKET

MS NO.11 ENCYCLOPEDIA

MOBILE SUIT GUNDAM
THE 08th MS TEAM

MOBILE SUIT GUNDAM OO80
WAR IN THE POCKET

11. **THE
SCHOOL**
12. **THE
CITY**
13. **THE
COUNTRYSIDE**
14. **THE
WORLD**
15. **THE
UNIVERSE**

16. **THE
MATERIAL
WORLD**
17. **THE
SPIRITUAL
WORLD**

This is a grayscale image of a dark, irregular shape, possibly a mask or a specific pattern. It features vertical bars at both the top and bottom edges. The central area is mostly black, with some subtle texture or noise visible.

The image consists of two main graphical elements. The lower element is a large, irregular white shape set against a black background. This shape has a sharp, jagged bottom edge and a smooth, rounded top right corner. The upper element is a dark, horizontal band with a vertical gradient from black at the left to white at the right. The overall composition is minimalist and abstract.

A large, dark gray rectangular redaction box is centered on a white background. The redaction box has a thick border and occupies most of the frame. It is positioned in the center of the image, with a white margin around it.

This image consists of two large, dark, vertical rectangles centered against a white background. The rectangles appear to be in motion, as their edges are slightly blurred and pixelated. The top rectangle is taller than the bottom one. Both rectangles have thin, light-colored borders at their top and bottom edges. The overall effect is minimalist and abstract, resembling a digital or film still.

This image consists of two vertically stacked rectangular frames. The top frame is white with a thin black horizontal bar near the bottom edge. The bottom frame is also white with a thin black horizontal bar near the top edge. Between these two frames is a large, solid black rectangular area. The entire assembly is set against a light gray background.

卷之三

A
R
T